



**You have downloaded a document from  
RE-BUS  
repository of the University of Silesia in Katowice**

**Title:** Gra w Orwella

**Author:** Michał Kłosiński

**Citation style:** Kłosiński Michał. (2018). Gra w Orwella. "Przestrzenie Teorii" (Nr 31 (2019), s. 39-69), doi 10.14746/pt.2019.31.2



Uznanie autorstwa - Bez utworów zależnych Polska - Ta licencja zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu zarówno w celach komercyjnych i niekomercyjnych, pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI  
W KATOWICACH



Biblioteka  
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki  
i Szkolnictwa Wyższego

ABSTRACT. Kłosiński Michał, *Gra w Orwella* [Playing *Orwell* video games]. „Przestrzenie Teorii” 31. Poznań 2019, Adam Mickiewicz University Press, pp. 39–69. ISSN 1644-6763. DOI 10.14746/pt.2019.31.2.

The article presents an interpretation of *Orwell* video games in context of available analytical tropes in Orwellian research. The paper touches on various problems described by academic readers of *Nineteen Eighty-Four* and tries to answer the question whether games provide innovations in the way they problematize socio-political issues in comparison to *Orwell*'s classic novel. In the introductory part, the author discusses the possibility of utilizing the notion of critical dystopia in the analysis of *Orwell* video games. The following chapters touch on the subject of cultural references, realistic styles, biopolitics and class representations.

KEYWORDS: Utopia, dystopia, *Orwell*, interpretation, video games

## Wstęp

Artykuł poświęcony jest wydanej w 2016 grze *Orwell: Keeping an Eye on You*, stworzonej przez niemieckie niezależne studio *Osmotic Studios*<sup>1</sup>, oraz jej najnowszej kontynuacji z 2018 roku, zatytułowanej *Orwell: Ignorance is Strength*<sup>2</sup>. Niezależny producent i wydawca gry umieścił w tytule swojej serii (planowana jest również trzecia gra, finalizująca trylogię) wyraźne odniesienie do pseudonimu artystycznego Erika Arthura Blaira, jak również do słynnego hasła obrazującego polityczne zastosowanie nowomowy w powieści *Rok 1984*<sup>3</sup>. Gra nie ustanawia jednakże szerokiego odniesienia do życia i twórczości Blaira. Tytuł użyty został jako metonimia dla krytyki społecznej inspirowanej *Rokiem 1984*, stąd próżno szukać w grze dialogu z innymi tekstami pisarza. Serię *Orwell* można określić mianem krytycznej utopii, czyli w typologii Lymana Towera Sargenta:

<sup>1</sup> Osmotic Studios: *Orwell: Keeping an Eye on You*, [PC] Surprise Attack, 2016.

<sup>2</sup> Osmotic Studios: *Orwell: Ignorance is Strength*, [PC] Surprise Attack, 2018.

<sup>3</sup> W pracy korzystam z przekładu Tomasza Mirkowicza. Komparatystyczną analizę tłumaczeń *Roku 1984* w perspektywie krytyki ideologii i totalitaryzmu przeprowadziła w swojej pracy doktorskiej Emilia Truskołaska-Kopeć. Badaczka, porównując przekłady Tomasza Mirkowicza i Juliusza Mieroszewskiego, wskazuje na to, że ten pierwszy nie tylko zachował Orwellowski charakter tekstu, ale zastosował chwyt, który czynią jego przekład grą z propagandowymi kliszami komunizmu. Zob. E. Truskołaska-Kopeć, *Problematyka ideologiczna w twórczości George'a Orwella i jej polskich przekładach*, Warszawa 2014, s. 114–179, <<https://depotuw.ceon.pl/handle/item/1019>> [dostęp: 4.04.2018].

**Utopia krytyczna** – jakaś nie-istniejąca społeczność dokładnie opisana i normalnie umiejscowiona w czasie i przestrzeni, która w intencji autora miała być przez czytelnika postrzegana jako znacząco lepsza od współczesnej jemu społeczności, ale borykająca się z poważnymi problemami, których opisana społeczność jest lub nie jest w stanie rozwiązać, a także prezentuje krytyczne spojrzenie na Utopię jako gatunek<sup>4</sup>.

Na zaliczenie gry *Orwell* do tej kategorii pozwala szereg czynników prezentowanych w udostępnianych podczas rozgrywki danych statystycznych na temat rosnącego bezpieczeństwa publicznego oraz przedstawiane graczowi materiały propagandowe. Problem stanowi natomiast towarzysząca pozytywnym zmianom rosnąca rola zorientowanego nacjonalistycznie i konserwatywnie dyskursu publicznego oraz wprowadzanie przez Państwo coraz bardziej opresyjnych form kontroli społecznej. Taka klasyfikacja gry byłaby jednakże naiwna, sprowadzałaby bowiem jej interpretację do wizji proponowanej graczowi przez aparat propagandowy Państwa. Do pełniejszej lektury gry *Orwell* warto zatem zastosować pojęcie krytycznej dystopii, której rozumienie lepiej uchwyci ambiwalentny, skomplikowany i dialektyczny charakter utopijności negocjowanej z graczem podczas rozgrywki. Krytyczna dystopia wedle Toma Moylana stanowi formę wyrastającą z długiej tradycji dystopijnej, która ulega odświeżeniu poprzez znaczące zwiększenie nastawienia refleksyjnego i krytycznego<sup>5</sup>. Propozycję zastosowania jej do badania gier wideo przedstawił Marcus Schulzke w tekście *The Critical Power of Virtual Dystopias*. Badacz rozpoczyna swoje rozważania od przywołania krytycznej funkcji utopii<sup>6</sup> oraz wyrażenia zwątpienia w ich krytyczną siłę w grach i wirtualnych światach, które utopie symulują. Twierdzi bowiem, że funkcja krytyczna utopii pozostaje w grach ukryta lub niewystarczająco uderza w zastane konwencje czy ideologie<sup>7</sup>. Twierdzenie Schulzkego, że wirtualne światy często reprodukują problemy współczesności w ramach konstruowanych narracji utopijnych<sup>8</sup>, niekoniecznie należy odczytywać jako wyraz zaprzeczania krytycznego potencjału utopii. Jednocześnie badacz pomija ten aspekt teorii utopijnej, który przyznaje utopiom zorientowaną na pragnienia i fantazje utopijna hermeneutyka, poszukująca we

<sup>4</sup> L.T. Sargent, *The three faces of utopianism revisited*, "Utopian Studies" 1994, vol. 5, nr 1, s. 9. Wszystkie cytaty, których dotyczą komentarze, są w moim autorskim przekładzie. W przeciwnym przypadku podano, kto jest autorem tłumaczenia.

<sup>5</sup> T. Moylan, *Scraps of the Untainted Sky. Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Oxford 2000, s. 188.

<sup>6</sup> M. Schulzke, *The critical power of virtual dystopias*, "Games and Culture" 2014, vol. 9, nr 5, s. 6.

<sup>7</sup> Tamże, s. 7.

<sup>8</sup> Tamże, s. 7–8.

wszelkich tekstach kultury impulsu utopijnego, wyrażającego nadzieję na inny świat. Należy zgodzić się ze zdaniem Schulzkego, że wiele gier czy wirtualnych światów nie podważa *status quo* mechanizmów władzy i wykluczenia obserwowanych w rzeczywistości, niemniej takie przykłady trudno z perspektywy teorii utopijnej zaliczyć do grona tekstów programowych czy wyrażających nadzieję na inny, lepszy świat. Podobne teksty za Helgą Novotny i Ernstem Blochem nazwalibyśmy nieautentycznymi wizjami przyszłości<sup>9</sup>. Przykład gry *The Sims*, który badacz krytykuje jako idealizację zwykłego życia<sup>10</sup>, najlepiej ukazuje sam fakt niezrozumienia przez Schulzkego znaczącego impulsu utopijnego tkwiącego w marzeniu, aby codzienność była na miarę gry, a nie gra na miarę codzienności. Gra *The Sims* może zatem służyć zaburzeniu *status quo*, jeśli graczem jest osoba, która wyraża przez nią swoje fantazje i pragnienia, nierealizowalne w rzeczywistości ze względu, właśnie, na ograniczenia społeczne, ekonomiczne czy polityczne. *The Sims* może w rękach gracza stać się właśnie utopijną projekcją przyszłości, alternatywy i nadziei, nawet jeśli służyć ma do tego specyficzna struktura ideologiczna neoliberalizmu wpisana w grę. Wyidealizowana wersja teraźniejszości nie oznacza rezygnacji z marzeń na temat zmiany sposobu życia czy wyrażania woli na poprawę jego warunków, nawet jeśli – w zgodzie z Schulzkiem – odmówimy grze *The Sims* statusu utopii. Schulzke przyjmuje zatem bardzo ograniczone kryterium utopijności, sprowadzając utopię do jej funkcji krytycznej<sup>11</sup>. Podobne zdanie wygłasza on w swojej konkretyzacji pojęcia krytycznej dystopii, którą – wbrew Tomowi

<sup>9</sup> Por. przywołana przez Novotną kategoria nieautentycznej przyszłości opiera się na założeniu, że stanowi ona zwyczajne przedłużenie teraźniejszości, w przeciwieństwie do przyszłości autentycznej, która mówi o tym, czego jeszcze nie ma, co nie zostało jeszcze doświadczone, poznane. Przyszłość autentyczna jest wyrazem czystej antycypacji tego, co nieznane. H. Novotny, *Science and utopia: on the social ordering of the future*, [w:] *Nineteen Eighty-Four: Science between Utopia and Dystopia. Sociology of the Sciences*, vol. VIII, eds E. Mandelsohn, H. Novotny, Dordrecht, Boston, Lancaster 1984, s. 3–4.

<sup>10</sup> M. Schulzke, dz. cyt., s. 8.

<sup>11</sup> Sprowadzenie utopii czy dystopii do tej jednej funkcji krytykują Ruth Levitas i Lucy Sargisson w zbiorowym opracowaniu, które Schulzke cytuje w swoim artykule. Por. R. Levitas, L. Sargisson, *Utopia in dark times: optimism/pessimism and utopia/dystopia*, [w:] *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, ed. R. Baccolini, T. Moylan, New York and London 2003, s. 15–16. Co ciekawe, właśnie dominację krytycznej funkcji utopii podkreślają obie autorki, rozważając – jako ważniejszą – jej transformacyjną czy katalizującą siłę, co pozwala polemizować ze stanowiskiem Schulzkego. Szukając punktów wspólnych pomiędzy badaczami, należałoby raczej wskazać niebezpieczeństwa, jakie wirtualne światy i gry wideo stwarzają w ramach zapisanych w nich utopii oraz dystopii – niebezpieczeństwa eskapizmu i przyjemnego zadomowienia w tym, co oferują mechanizmy rozgrywki.

Moylanowi oraz Raffaelli Baccolini<sup>12</sup> – uważa za efektywną nawet wtedy, kiedy nie pozostawia ona żadnej furtki dla utopijnej nadziei<sup>13</sup>. Schulzke odrzuca zatem najważniejszy argument Moylana i Baccolini, który w ich rozumieniu konstytuuje zasadniczą różnicę pomiędzy antykrytyczną dystopią a dystopią zorientowaną krytycznie. Ten ruch wydaje się paradoksalny, bo stosowany przez badacza argument o małym potencjale wirtualnych utopii do zaburzania *status quo* jest przez Moylana i Baccolini wykorzystywany właśnie przeciwko dystopiom pozbawionym nadziei, pesymistycznym, bo utwierdzają one wiarę w to, że żyjemy w lepszym świecie, Moylan nazywa te teksty pseudodystopiami<sup>14</sup>.

Schulzke twierdzi również, że utopie i dystopie literackie czy filmowe rzadko przedstawiają historyczne uwarunkowania tego, jak powstawały. Píše on o ich statyczności:

Literackie i filmowe dystopie podobnie wydają się statycznymi i uporządkowanymi światami, które dają niewielkie wrażenie procesu i zmiany. Publika zasadniczo otrzymuje niewiele danych o tym, jak te światy powstały, a dystopie zwykle pozostają w dużej mierze niezmienione przez zdarzenia w opowieści. Przeciwnie, dystopie w grach wideo mają tendencję do tego, by pokazywać graczom, w jaki sposób powstały i jakie procesy je ukształtowały. Zwracają uwagę na historyczny rozwój dystopii jako środek do angażowania graczy<sup>15</sup>.

Badacz podkreśla innowacyjny charakter wirtualnych dystopii w grach wideo, zwracając uwagę na to, że umożliwiają one graczom poznawanie i śledzenie historycznego procesu ich formowania, ale również dlatego, że

---

<sup>12</sup> „W naszych pracach odczytujemy krytyczne dystopie jako teksty, które podtrzymują impuls utopijny. Tradycyjnie posępny, wywołujący depresję gatunek, z niewielką przestrzenią dla nadziei w opowieści, dystopie podtrzymują utopijną nadzieję poza swoimi stronami, jeżeli w ogóle to czynią; bo tylko jeśli potraktujemy dystopię jako ostrzeżenie, to jako czytelnicy możemy mieć nadzieję na ucieczkę przed jej pesymistyczną przyszłością. [...] Przeciwnie, nowe krytyczne dystopie pozwalają zarówno czytelnikom, jak i protagonistom, mieć nadzieję, przeciwstawiając się zamknięciu: wieloznaczne, otwarte zakończeniach powieści podtrzymują impuls utopijny w tych dziełach”. R. Baccolini, T. Moylan, *Introduction. Dystopia and histories*, [w:] *Dark Horizons...*, s. 7. W świetle przywołanego cytatu krytyka stanowiska Moylana i Baccolini jest nie tylko pozbawiona merytorycznego ugruntowania, ale sprzeczna z wypracowywanymi przez lata w refleksji *utopian studies* definicjami podstawowych pojęć, które utwierdzają autorytety takich badaczy jak Lyman Tower Sargent, Ruth Levitas, Tom Moylan, Raffaella Baccolini, Darko Suvin, Fredric Jameson i inni.

<sup>13</sup> Tamże, s. 10.

<sup>14</sup> T. Moylan, dz. cyt., s. 196.

<sup>15</sup> M. Schulzke, dz. cyt., s. 12.

czynią z nich aktywnych uczestników tych opowieści. Schulzke wskazuje zatem na ten rys wirtualnych dystopii, który wynika z partycypacyjnego charakteru medium, jakim jest gra wideo<sup>16</sup>. O ile możliwość uczestnictwa w wirtualnej dystopii rzeczywiście stanowi innowację, o tyle wątpliwości budzić może podkreślany w tekście dynamiczny charakter wirtualnych dystopii oraz możliwość śledzenia sposobu ich powstawania. Egzemplifikacja Schulzkego opiera się na grach *Bioshock*, *Spec Ops: The Line* oraz *Fallout: New Vegas*, które, w perspektywie twierdzenia na temat obserwacji historycznego procesu tworzenia się dystopii, oferują graczom pewien wgląd w podstawy dystopijnej reprezentacji, ale trudno nazwać zbierane w tych grach strzępy wiedzy za wystarczający materiał do mówienia o narracji historycznej znacząco wykraczającej poza te, które oferuje nam film czy literatura, by podać przykład *Oryksa i Derkacza*, *Igrzysk Śmierci* lub *Starości Aksolotla*<sup>17</sup>. Wobec notowanego przez Baccolini i Moylana zwrotu w dystopiach lat 1980–1990 nieuprawniona jest również generalizacja, jakoby dystopie i utopie nie przedstawiały przyczyn lub procesu swojego powstawania<sup>18</sup>. Wirtualne dystopie dają raczej większe możliwości wykorzystania transmedialnych sposobów opowiadania historii poprzez zachęcanie graczy do encyklopedycznych poszukiwań i rekonstrukcji podstawowych informacji o świecie. Znów chodziłoby zatem o partycypacyjny charakter medium, które stawia graczy w pozycji detektywa, entomologa, historioграфа, a zatem redefiniuje zajmowaną przez bohatera utopii rolę zarówno pod względem fokalizacji, agencji, jak i światotwórstwa<sup>19</sup>, wystawiając i zachęcając odbiorcę do spersonalizowania swojego doświadczenia dystopii, co niekoniecznie oznacza, że skorzysta on z oferowanych mu przez twórców gry możliwości.

Analiza gry *Orwell* będzie zatem prowadzić do sformułowania odpowiedzi na pytania interpretacyjne stawiane w myśl teorii i metodologii *utopian studies*, zainteresowanych problematyką społeczną, ekonomiczną i polityczną przedstawioną w badanym tekście. Celem interpretacji jest zatem przedstawienie tego, w jaki sposób gry *Orwell* podejmują dialog z powieścią *Rok 1984*, oraz z całą tradycją utopijną i dystopijną, którą uruchamia w swojej krytyce współczesności.

<sup>16</sup> Tamże, s. 15–16.

<sup>17</sup> Również przywoływany przez Schulzkego Sargent, powołując się na Darko Suviną, wskazuje na to, że utopie często opisują historyczne okoliczności ich powstania. Zob. L.T. Sargent, dz. cyt., s. 7.

<sup>18</sup> Por. R. Baccolini, T. Moylan, dz. cyt., s. 3–4.

<sup>19</sup> Por. K.M. Maj, *Allotopie. Topografia światów fikcjonalnych*, Kraków 2015, s. 164–169.



## Odniesienia w powieści a w grze

Interpretatorzy *Roku 1984* wskazują na to, że tekst Orwella nie jest ani unikalny<sup>20</sup>, ani oryginalny<sup>21</sup>. Odwołują się do poprzedzającej jego wydanie olbrzymiej tradycji literackiej antyutopii, której przywołanie wymagałoby osobnego artykułu, oraz intertekstualnych powiązań z podstawowymi dla tej powieści odniesieniami do utopii Jamesa Harringtona *The Commonwealth of Oceania* (1956)<sup>22</sup>, dystopii Davida MacLeana Parry'ego *The Scarlet Empire* (1906)<sup>23</sup>, dystopii Jacka Londona *The Iron Heel* (1908)<sup>24</sup>, a przede wszystkim *Braci Karamazow* (1880)<sup>25</sup> oraz satyry politycznej Fiodora Dostojewskiego *Notatki z podziemia* (1864), napisanej przeciwko utopii Nikołaja Czernyszewskiego *Co robić?* (1863), w której po raz pierwszy pojawia się słynna problematyka sprzeciwu wobec praw arytmetyki ( $2 \times 2 = 5$ )<sup>26</sup>, odbijająca

<sup>20</sup> Krytyka dotknęła w znacznej mierze artystycznego wymiaru powieści Blaira, wskazując na jego relewantność polityczną. Przeciw metaforycznym i symbolicznym odczytaniom *Roku 1984* wystąpił Michael Clune, który wskazuje na napięcie w sferze przedstawień, kreowane za pomocą artystycznych opisów przestrzeni i przedmiotów, zdradzające istotę totalitaryzmu. M. Clune, *Orwell and the obvious*, „Representations” 2009, vol. 107, nr 1, s. 30–55. Również Claire Hopley stoi na stanowisku, że styl Blaira znacząco wpłynął na styl angielskiej prozy powojennej: „Zatem Orwell udostępnił nowej generacji pisarzy, rozpoczynających swoje kariery po II wojnie światowej, styl, który ma historyczne dostojenie i bogactwo, jak również współczesną różnorodność i celność. Jego praca działała jako przewód, poprzez który metody artystyczne wypracowane we wczesnych latach tego wieku weszły do głównego nurtu współczesnej prozy”. C. Hopley, *Orwell's language of waste land and trench*, „College Literature” 1984, vol. 11, nr 1, s. 60. Badaczka wyraźnie wskazuje również na silny związek stylistyki Orwella z technikami wykorzystywanymi w literaturze wojennej, niemniej z tym zastrzeżeniem, że zmienia on język tego typu prozy, czyniąc go bardziej przystępnym dla czytelnika. Por. tamże, s. 65–68.

<sup>21</sup> Przeciwnie stanowisko reprezentuje Daphne Patai, twierdząc, że unikalne w *Roku 1984* jest przedstawienie przyszłości, pozbawione moralnego uzasadnienia dla kontroli społecznej i władzy sprawowanej przez Partię. „[...] *Rok 1984* jest nietypowy w swoim całkowitym odrzuceniu moralnego uzasadnienia dla użycia władzy”. D. Patai, *Gamesmanship and androcentrism in Orwell's 1984*, „PMLA” 1982, vol. 97, nr 5, s. 856. Na tym argumentie buduje badaczka tezę, że działania Partii rozumieć można jako grę. Tamże, s. 856–859.

<sup>22</sup> Zob. N. Khouri, *Reaction and nihilism: the political genealogy of Orwell's 1984*, „Science Fiction Studies” 1985, vol. 12, nr 2, s. 138.

<sup>23</sup> Tamże, s. 139. Khouri wskazuje na fakt, że w powieści Parry'ego możemy znaleźć bardzo wiele podobieństw z dziełem Orwella czy *Zamiatina* na poziomie fabularnym. Z kolei Patai twierdzi, że Orwell zrywa z linią poszukiwania racjonalnego uzasadnienia dla działań władzy, które łączy satyrę Dostojewskiego z dystopią *Zamiatina*.

<sup>24</sup> Zob. D. Patai, dz. cyt., s. 857.

<sup>25</sup> Patai twierdzi, że Orwell zrywa z linią poszukiwania racjonalnego uzasadnienia dla działań władzy, które łączy *Braci Karamazow* z dystopią *Zamiatina*.

<sup>26</sup> Analizę problematyki tego istotnego dla *Roku 1984* Orwella intertekstu przeprowadził Adrian Wanner. Zob. A. Wanner, *The Underground Man as Big Brother: Dostoyevsky's*

się następnie echem w powieści *My Zamiatina* (1924), którą Orwell pozytywnie recenzował w 1946 roku<sup>27</sup>. Ramę narracyjną<sup>28</sup>, krytykowaną przez Blaira w przedstawieniu *Oceanii*, odnajdujemy w *Rewolucji menadżerskiej* (1941) Jamesa Burnhama, natomiast księga Goldsteina, której fragmenty czyta Winston Smith w *Roku 1984*, stanowi parodię *Zdradzonej rewolucji* (1937) Lwa Trockiego<sup>29</sup>.

Pod względem odniesień literackich gra studia *Osmotic* nie jest tak silnie uwikłana w dialog z tradycją dystopijną jak *Rok 1984*. Nie można natomiast odmówić twórcom *Orwella* ciekawego wykorzystania intertekstów. Motywem przewodnim pierwszej gry jest niemiecka pieśń z XIX wieku, *Die Gedanken sind frei* [*Myśli są wolne*], która silnie związana jest z ruchami rewolucyjnymi z XIX wieku, ruchem oporu za czasów rządów hitlerowskich czy popkulturowymi przedstawieniami buntowników i jeńców w XX wieku<sup>30</sup>. W tym sensie znaczenie pieśni w grze można odczytywać jako ciekawą paralelę do tradycyjnej rymowanki *Pomarańcze i cytryny* [*Oranges and Lemons*], którą próbuje zrekonstruować Winston w *Roku 1984*. Pieśń wolnościowa jest zatem w grze *Orwell* wyrazem buntu przeciwko dyktaturze, terrorowi i nacjonalizmowi, a jednocześnie stanowi ważny element spajający narrację na poziomie symbolicznym. W drugiej części gry odniesienie do niemieckiej pieśni nie występuje, rozgrywkę rozpoczyna nagrany w systemie pełen na-

---

and *Orwell's Anti-Utopia*, [w:] *George Orwell. Updated Edition*, ed. H. Bloom, New York 2007, s. 52–58.

<sup>27</sup> N. Khouri, dz. cyt., s. 137.

<sup>28</sup> R.P. Resch, *Dystopia, and the middle class in George Orwell's Nineteen Eighty-Four*, "boundary 2" 1997, vol. 24, no 1, s. 171.

<sup>29</sup> A. Wanner, dz. cyt., s. 58. Zob. również: N. Khouri, dz. cyt., s. 137.

<sup>30</sup> Zob. *The Man who Crossed Hitler*, reż. J. Hardy, BBC Northern Ireland, Hardy Pictures, Northern Ireland Screen: Wielka Brytania 2011. Film opowiada historię Hansa Littena, żydowskiego prawnika, który oskarżył nazistów i wytoczył im proces o demontowanie demokracji oraz dążenie do totalitaryzmu, w którym wezwał Hitlera na świadka. Jako sprzeciw wobec propagandy hitlerowskiej, już jako jeńiec, wyrecytował *Die Gedanken sind frei* na znak protestu przeciwko celebracji dojścia nazistów do władzy. Por. J. Kelly, *Hans Litten: The man who annoyed Adolf Hitler*, "BBC News Magazine" 2011, 19 August, <<http://www.bbc.com/news/magazine-14572578>> [dostęp: 16.09.2018]. Piosenkę wykorzystano również w filmach: *The Birdmen*, reż. P. Leacock, Universal Pictures: USA 1971. O ucieczce jeńców wojennych z zamku Colditz. 23, reż. H.-C. Schmid, Claussen & Wöbke Filmproduktion GmbH: Germany 1999. O Karlu Kochu, niemieckim hakerze z czasów Zimnej Wojny, który zamieszany był w wykradanie danych z komputerów wojskowych USA i sprzedawanie ich KGB. *The Book Thief*, reż. B. Percival, Fox 2000 Pictures, Sunswep Entertainment, Studio Babelsberg, TSG Entertainment: USA, Germany 2013. O dziewczynce pożyczającej i przejmującej książki dla Żydów, którzy ukrywają się w domu jej przybranych rodziców podczas II wojny światowej. Niepełny artykuł wskazujący na ważniejsze odniesienia do pieśni *Die Gedanken sind frei* odnaleźć można na angielskiej stronie Wikipedii: <[https://en.wikipedia.org/wiki/Die\\_Gedanken\\_sind\\_frei](https://en.wikipedia.org/wiki/Die_Gedanken_sind_frei)> [dostęp: 16.09.2018].



pięcia dialog pomiędzy Rabanem Vhartem oraz podwójnym agentem Olegiem Bakayem; Vhart odwołuje się do biblijnej rozmowy Pilata z Jezusem, w której z ust rzymskiego urzędnika pada pytanie o prawdę. W ten sposób druga część gry od samego początku konstruuje polityczno-teologiczną atmosferę wokół prowadzonego śledztwa, z jednej strony przedstawia bowiem Vharta, wypowiadającego słowa Pilata, jako kalekiego wizjonera, działacza politycznego występującego w imię świętego i podszytego szaleństwem gniewu skierowanego przeciwko mediom i systemowi, z drugiej natomiast stawia gracza w pozycji analogicznej, w tym sensie, w jakim stawką w śledztwie jest już nie tylko prawda, ale i ludzkie życie. Pytanie o prawdę stanowi również zasadniczy element odniesienia intertekstualnego do *Roku 1984*, ponieważ wykorzystywane w grze mechaniki wpływania na opinię publiczną do złudzenia przypominają w swoim kształcie działanie Departamentu Archiwów, polegające na przepisywaniu i fałszowaniu historii. Gracz postawiony zostaje w pozycji, w której nie tylko rozsądza i prowadzi do oskarżenia oraz denuncjacji poszczególnych bohaterów: Vharta, jego żony Karen czy brata Ilyi, ale stoi po stronie systemu fabrykującego prawdę w celu wzmocnienia aparatu Państwa. Odniesienie biblijne wyraźniej podkreśla moralny i etyczny wydźwięk drugiej części gry właśnie w perspektywie krytyki politycznej.

Osobną kwestią jest różnica pomiędzy kontekstem politycznym, społecznym i ekonomicznym, które stanowią istotne odniesienie dla *Roku 1984* oraz gier studia Osmotic. Jak pisze Udayan Mukherjee:

*Rok 1984* George'a Orwella odzwierciedla paranoję, która utrzymywała się w Europie w czasie interregnum pomiędzy dwoma wojnami światowymi XX wieku. Dwie wojny oraz wielki kryzys wywołały poczucie szoku, przerażenia i rozczarowania. Gwałtowny wzrost faszyzmu i nazizmu pozostawiły ludzi złęknionych i zagubionych. Istniejące instytucje polityczne nie były w stanie poradzić sobie z zaistniałą sytuacją<sup>31</sup>.

W cieniu traumy wynikającej z dwóch wojen światowych oraz pojawiania się z ich końcem broni masowej zagłady w postaci bomb atomowych, ale także coraz silniejszego braku złudzeń co do konstrukcji reżimów komunistycznych, *Rok 1984* splata ze sobą wiele różnych problemów, które ludzkość po dziś dzień przepracowuje. W podobnym trybie również obie gry *Orwell* próbują powiązać ze sobą wiele wątków charakterystycznych dla czasu wzmożonej kontroli i inwigilacji obywateli po 11 września 2001 roku. Nie wydaje się przypadkowe, że pierwsza gra rozpoczyna się od sekwencji przedstawiającej wybuch bomby na placu Wolności w miejscowości Bonton 12 kwietnia 2017 roku. Początkiem gry jest zatem wydarzenie charaktery-

<sup>31</sup> U. Mukherjee, *The development of socio-cultural society in Orwell's Nineteen Eighty Four*, "Journal of Humanities and Social Science" 2014, vol. 19, nr 1, s. 12.

styczne dla symbolicznej, kulturowej i politycznej traumy XXI wieku. Podążając za filozofami komentującymi (Baudrillard, Derrida, Habermas) ataki na World Trade Center oraz Waszyngton, którzy podkreślali symboliczny wymiar aktów terroru, warto zwrócić uwagę na to, że wysadzenie w powietrze monumentu Wolności stanowi w grze atak o właśnie takim charakterze. Kolejnym istotnym kontekstem dla gier *Orwell* jest ujawnienie funkcjonowania tajnego systemu inwigilacji poczty elektronicznej, czatów, rozmów telefonicznych czy serwisów społecznościowych o nazwie PRISM, stworzonego oraz wykorzystywanego przez amerykańską Agencję Bezpieczeństwa Narodowego. Międzynarodowy skandal, ciągnący się od 2013 roku, rozpoczęty przez informatyka i aktywistę Edwarda Snowdena oraz wspierany przez portal WikiLeaks, założony przez Julię Assange’a, doczekał się ekranizacji filmowej w wydaniu Olivera Stone’a w 2016 roku w produkcji pod tytułem *Snowden*<sup>32</sup>. Obok kontekstów szpiegowsko-terrorystycznych ważnym tłem historycznym dla wykreowanej w grze sytuacji międzynarodowej jest europejski kryzys migracyjny związany z wojną domową w Syrii, Libii oraz konfliktem zbrojnym w Libanie, jak i innymi podobnymi wydarzeniami w Afryce i na Bliskim Wschodzie w latach 2006–2017. W grach *Orwell* tłem wydarzeń politycznych jest wojna domowa, konflikt militarny, a następnie dyktatura w Pargies, kraju sąsiadującym z Państwem, a głównymi wrogami władzy są przez większą część rozgrywki w obu tytułach imigranci: w pierwszej części Niemiec: Abraham Goldfels/Gunter Aarons, w drugiej Pargasianin: Raban Vhart. Prezentowane w grach materiały propagandowe konstruowane są wyraźnie na bazie znanych z przestrzeni politycznej współczesnej Europy postulatów antyimigracyjnie nastawionej i konserwatywnej prawicy. Na profilu wyborczym przedstawicielki władzy czytamy:

#### Tradycja i kultura

Trzeba bronić naszej kultury. Wierzmy, że jest to możliwe tylko jeśli ograniczymy do minimum imigrację i inne potencjalnie zakłócające czynniki oraz ocalimy nasze dzieci oraz naszą wspólnotę przed tego typu zagrożeniami. Wierzmy zatem, że ważne jest zamknięcie granicy z Pargies, aby przeciwdziałać dalszej imigracji.

#### Wspieranie rodzin

Tradycyjna rodzina jako jednostka jest jednym z najbardziej znaczących konstruktorów naszego społeczeństwa i niezwykle ważne jest, by ją zachować i chronić w każdy możliwy sposób. [...] Oczywiście jest, że małżeństwo osób tej samej płci jest

---

<sup>32</sup> *Snowden*, reż. O. Stone, Endgame Entertainment, Vendian Entertainment, KrautPack Entertainment: USA, Germany 2016. Film nakręcono na podstawie dwóch książek poświęconych Snowdenowi: L. Harding, *The Snowden Files: The Inside Story of the World's Most Wanted Man*, New York 2014 oraz A. Kucherena, *Time of the Octopus*, trans. J. Farndon, A. Sultanbekova, O. Nakston, London 2017.

nienaturalne i powinno być zakazane przez prawo. Wierzmy również, że tak zwane „planowane rodzicielstwo” jest mordowaniem dzieci i należy je tak traktować. Walczmy razem, by przeciwdziałać temu szaleństwu<sup>33</sup>.

Gry *Orwell* podejmują zatem problemy polityczne i społeczne, odnosząc się bezpośrednio do retoryki antyimigracyjnej, dzięki czemu stają się istotną formą komentarza współczesnego kontekstu historycznego, politycznego i społecznego. Pod tym względem zarówno *Rok 1984*, jak i gry studia Osmotic cechuje ten sam zamysł krytyczny związany z eksploracją i wyostreniem problemów dostrzeganych we współczesnej im kulturze. Ukazanie radykalnie homofobicznego dyskursu konserwatywnej Partii w grze można zestawić z ważnym problemem z seksualnością w *Roku 1984*, omawianym przez Jonathana Rose, który pokazuje, że biopolityczna władza uznaje wszelką aktywność seksualną za perwersję, a do seksozbrodni przyznają się wszyscy torturowani przez system obywatele<sup>34</sup>. W grach *Orwell* świadectwem totalitarnej tendencji politycznej władzy jest właśnie wykorzystywanie homofobii w dyskursie politycznym, które jest wyrazem dążenia do represji seksualnej. Co ciekawe, pozostaje ono zupełnie niewidoczne i nieodczuwalne w trakcie rozgrywki, ponieważ absolutnie wszystkie relacje interpersonalne mają charakter heteronormatywny. Obie gry *Orwell* świetnie pokazują natomiast, jak system inwigilacji jest w stanie rozgrywać relacje romansowe pomiędzy obywatelami i wykorzystywać je w charakterze politycznym. Analizując *Rok 1984* w perspektywie konstruowania swoistej ideologii purytańskiej, Rose pisze:

Seksualna hipokryzja opisana w *Roku 1984* znajduje odbicie w naszych współczesnych amerykańskich obyczajach. Nasze filmy, magazyny, powieści i programy telewizyjne kipią seksem. Mamy gorącą i zimną pornografię podłączoną do naszych domów przez Internet. Ale jeśli rozmawiamy o seksie w miejscu pracy czy nawet o nim żartujemy, można posądzić nas o molestowanie seksualne. W tym szaleństwie tkwi jednak jakaś metoda<sup>35</sup>.

W perspektywie tych spostrzeżeń obie produkcje studia Osmotic można odczytywać w charakterze tekstów stawiających pytania o to, do jakiego stopnia inwigilacja jest zawsze wyrazem tego, co Rose nazywa wytwarzaniem podwójnych standardów. Jeśli bowiem śledztwo antyterrorystyczne przemienia się w manipulację wrażliwymi danymi o relacjach miłosnych

<sup>33</sup> Osmotic Studios: *Orwell: Ignorance is Strength...*

<sup>34</sup> Zob. J. Rose, *Abolishing the orgasm: Orwell and the politics of sexual persecution*, [w:] *George Orwell into the Twenty-First Century*, eds T. Cushman, J. Rodden, London, New York 2016, s. 27–28. Rose pokazuje, że wykluczenie seksualności jest w *Roku 1984* analogiczne do doświadczonego przez Blaira dyskursywnego i instytucjonalnego wykluczenia homoseksualizmu. Por. tamże, s. 26, 29–30.

<sup>35</sup> Tamże, s. 34.

między obywatelami, to mamy do czynienia z obnażaniem określonej strategii dominującej współczesny dyskurs publiczny, strategii transpolitycznej i transseksualnej. W niej właśnie Rose odnajduje czwartą prawdę implikowaną w tekście Orwella: „Osobiste jest Polityczne. [...] Konsekwencje są nieuniknione: jeśli nie istnieje sfera osobista, do której instytucje polityczne nie mogą wtargnąć, to prywatność została zniesiona”<sup>36</sup>. Gry *Orwell* kontynuują zatem tę linię refleksji Orwellowskiej, która stawia pytanie o granice pomiędzy tym, co osobiste, a tym, co polityczne.

W jednej z nowszych interpretacji *Roku 1984* pióra Williama Hunta najważniejszym intertekstem powieści Blaira jest *Boska Komedia* Dantego<sup>37</sup>. Badacz twierdzi, że tekst Orwella traktować należy jako zapis koszmaru Winstona Smitha, argumentuje bowiem, że otwierające powieść zdanie o zegarze wybijającym trzynastą stanowi alegoryczne wprowadzenie do przestrzeni onirycznej<sup>38</sup>. Z podobnym zabiegiem nie mamy do czynienia w grach studia Osmotic, które, poza rozpoczynającym sequel dialogiem, nie operują chrześcijańskimi intertekstami, a oniryzm jest im całkowicie obcy.

## Style realistyczne

Z trzech dominujących w pisarstwie Orwella stylów realistycznych, jakie opisał Roger Fowler, w grze odnaleźć można znamiona stylu deskryptywnego, który badacz charakteryzuje jako przywiązanie do szczegółowego i mikroskopowego zwracania uwagi na detale, fakty, dokładnych opisów tekstur i właściwości materiałów<sup>39</sup>. Styl ten widoczny jest w samej mechanice rozgrywki, polegającej na operowaniu interfejsem w celu wciągania

<sup>36</sup> Tamże, s. 39.

<sup>37</sup> Por. W. Hunt, *Orwell's commedia: The ironic theology of Nineteen Eighty-Four*, „Modern Philology” 2013, vol. 110, no 4, s. 539–553. Badacz pokazuje podobieństwa w wykorzystanej symbolice numerologicznej pomiędzy powieścią Blaira oraz tekstami Dantego, tropiąc obsesyjne wykorzystanie numerów trzy, dziewięć czy siedem i cztery. Również układ *Roku 1984* odczytuje Hunt jako analogiczny do porządku *Boskiej Komedii*: „O ile odniesienia do *Piekieł* naturalnie dominują w *Roku 1984*, przeplatane są echemi *Czyśćca* oraz *Raju*, często wywołując efekt ironicznego uderzenia bądź zaburzenia. Jeśliby zrównać trzy części powieści z trzema kantykami Dantego, to porządek Orwellowskiej *Komedii* byłby następujący: czyściec, niebo oraz piekło. To zaburzenie sekwencji pomaga wyjaśnić dotychczasowe całkowite niedostrzeżenie hipotekstu Dantejskiego przez czytelników” (tamże, s. 543). Hunt wskazuje również na analogie pomiędzy postaciami przewodników Dantego w *Boskiej Komедii* oraz ich przeciwieństwami, towarzyszami Winstona: Wergiliuszowi odpowiada Chrrington, Beatrix – Julia, a świętemu Bernardowi – O'Brien. Tamże, s. 552–556.

<sup>38</sup> Tamże, s. 536, 539.

<sup>39</sup> R. Fowler, *Versions of realism*, [w:] *George Orwell. Updated Edition...*, s. 26–27.

do systemu *Orwell* precyzyjnych danych oraz informacji, które system oznacza jako istotne w różnych formach komunikacji (rozmowy telefoniczne, wpisy na portalach społecznościowych, blogi, e-maile, artykuły w gazetach, dane z instytucji publicznych). Te dane gracz łączy w spójną i zapisywaną w indywidualnym profilu kryminalnym narrację tożsamościową na temat podejrzanych obywateli. Gracz ma mieć zatem poczucie, że uczestniczy w symulacji śledztwa prowadzonego za pomocą najnowszego biopolitycznego mechanizmu inwigilacji obywateli. Realistyczne jest w tym przypadku konstruowanie profili, wyszukiwanie informacji mogących służyć jako poszlaki w śledztwie. Elementem wytwarzanej symulacji jest również łatwość obsługi interfejsu systemu *Orwell* oraz konieczność dokonywania wyborów wykluczających się treści. Gracz zyskuje poczucie sprawczości w tych momentach, w których *Orwell* podaje, że informacja znaleziona w jednym źródle wchodzi w konflikt z informacjami z innych źródeł, a gracz ma możliwość wciągnięcia do systemu tylko jednej z poszlak, bez możliwości cofnięcia swojej decyzji. Gra symuluje w ten sposób proces doboru i eliminacji danych oraz wytwarza poczucie odpowiedzialności za decyzje, które mogą skończyć się śmiercią jednego z inwigilowanych obywateli lub opóźnić działanie aparatu sprawiedliwości, skutkując powołaniem zamachów terrorystycznych. Obce natomiast jest w grze *Orwell* wskazywane przez Fowlera zastosowanie stylu realistycznego w przedstawieniach relacji społecznych pomiędzy grupą inwigilowanych oraz robotnikami czy osobami z niższych warstw społecznych. Gra nie podejmuje zatem zasadniczego w twórczości Orwella tematu przedstawienia warunków życia proletariatu czy – współcześnie – prekariatu, skupia się natomiast na wiernym odwzorowaniu relacji społecznych kształtowanych przez nowe media. Przedstawiona w grze inwigilacja nie różni się zatem od większości interakcji związanych z użytkowaniem mediów społecznościowych. Stąd interfejs gry *Orwell* konstruuje immersyjne doświadczenie rozgrywki, symulując to, co graczom znane jest z codziennych interakcji sieciowych – czytanie postów, blogów, gazet internetowych, e-maili itd. W ten sposób gra wytwarza poetykę inwigilacji na podstawie kognitywnych mechanizmów znanych z kultury uczestnictwa i stosowanych w celu uzyskania w niej jednostkowej partycypacji. O ile, zatem, Orwellowski realizm służył wykreowaniu wizji określonych warunków życia społecznego w celu uzyskania krytycznego odzewu wśród czytelników, o tyle gra *Orwell* poddaje krytyce zarówno mechanizmy biopolitycznej kontroli mediów społecznościowych, jak i wyobrażenia na temat ich rewolucyjnego i partycypacyjnego charakteru.

Problem stylu czy konwencji w reprezentacji świata *Roku 1984* podjął również Michael Clune, który pisze:

Nic nie smakuje, nie wygląda ani nie sprawia wrażenia, jakie powinno. To odejście od oczekiwania otacza każdą rzecz charakterystycznym obłokiem postrzeganego detalu, który proza Orwella reprodukuje. W Oceanii, by użyć znanego przykładu Martina Heideggera, każdy młotek jaki podniesiesz, jest zepsuty<sup>40</sup>.

Badacz zwraca uwagę na ten element świata *Roku 1984*, który jest nieobecny w grach *Orwell*. Studio Osmotic doskonale ukazało w swoich produkcjach problem manipulacji informacjami, niemniej w rejestrze stylistycznym czy poetyce gry nie przywiązano zbyt dużej uwagi do taktylnego, zmysłowego czy afektywnego doświadczenia rzeczywistości, które dla Blaira miało olbrzymie znaczenie. *Rok 1984* wprowadza specyficzne poczucie nieprzystawania świata do oczekiwań Winstona Smitha, co wydaje się ważne z perspektywy kreacji dystopijnego świata i tego, jak jest percypowany. Gry *Orwell* nie przyjmują tej poetyki ani w opisie doświadczeń bohaterów, ani w kształtowaniu immersywnej funkcji interfejsu, czyli w doświadczeniu samego gracza. Część tej strategii, czyniącej z *Roku 1984* tak dogłębną wizję dystopii, uobecnia się w nieprzystawianiu obrazów i informacji medialnych do doświadczeń bohaterów gier *Orwell*, niemniej nigdy nie dochodzi do zaburzenia tkaniny świata cielesnego, a jedynie do tapnięcia w przestrzeni symulaków, które są oczekiwane, opisywane i poddawane krytyce. Świat gier studia Osmotic nie uzyskał zatem tego wymiaru, jaki osiągnął Blair w *Roku 1984* za pomocą zaburzenia jego taktylności i sensualności<sup>41</sup>. W tym sensie gry *Orwell* nie problematyzują dwójmyślenia.

## Biopolityka w grze *Orwell*

Roger Paden twierdzi, że *Rok 1984* przedstawia tortury oraz zniknięcia (ewaporacje) jako główne metody dyscyplinowania, aczkolwiek podkreśla on, że wykorzystuje się je jedynie do kontrolowania wyższych klas społecznych<sup>42</sup>. Badacz pokazuje, że tortury w powieści Orwella nie służą ani uzyskaniu zeznań, ani doprowadzeniu do wyznania winy, ani nawet zdobyciu wiedzy. Jedynym celem oprawców w *Roku 1984* jest odczłowieczenie więźnia, zmuszenie go do konformizmu wobec terroru oraz zniszczenie jego podmiotowości i siły woli<sup>43</sup>. Paden pisze: „Współczesne tortury są współczesnym antyhumanizmem”<sup>44</sup>. Pokazując kontekst społeczny, polityczny

<sup>40</sup> M. Clune, dz. cyt., s. 35.

<sup>41</sup> Tamże, s. 37.

<sup>42</sup> R. Paden, *Surveillance and torture: Foucault and Orwell on the methods of discipline*, „Social Theory and Practice” 1984, vol. 10, no 3, s. 261.

<sup>43</sup> Tamże, s. 265.

<sup>44</sup> Tamże, s. 266.



i ekonomiczny ich zastosowania, badacz dochodzi do wniosku, że Orwell nie dostrzegł w normalizującej dyscyplinie alternatywy wobec antyhumanizmu<sup>45</sup>. Badacz twierdzi, że współczesna, opisywana przez Foucaulta forma dyscyplinowania społeczeństw w o wiele większym stopniu wykorzystuje opisane w *Roku 1984* mechanizmy nadzoru i obserwacji, a skomputeryzowane systemy przechowywania danych na temat obywateli nie powinny być określane mianem „Orwellowskich”, ponieważ nie służą tym samym celom, co ich odpowiedniki w dystopijnej powieści.

Rozróżnienie Padana pomaga zrozumieć, że gra *Orwell* stawia problem inwigilacji i torturowania obywateli w inny sposób niż czyni to autor *Roku 1984*. W pierwszej grze studia *Osmotic* osoby podejrzewane o współudział w zamachach terrorystycznych są poddawane przesłuchaniom, podczas których, na podstawie danych zebranych w systemie Orwell, zadaje się im pytania w formie zarzutów, wprowadza w błąd lub insynuuje winę. W grze nie przedstawiono natomiast nowoczesnych tortur, a przesłuchania nie mają na celu zniszczenie obywatela, a odkrycie prawdy i zdobycie poszlak w śledztwie, którego celem jest działanie antyterrorystyczne. W pierwszej grze chodzi raczej o sprobematyzowanie tego, do jakiego stopnia biopolityczne i informatyczne mechanizmy bezpieczeństwa stanowią wyraz nowej, antyhumanistycznej formy władzy w społeczeństwie demokratycznym, które skłania się ku nacjonalistycznym i prawicowym dyskursom politycznym i publicznym.

Grę z powieścią Blaira łączy natomiast wykorzystanie retoryki perswazji. Michael Yeo wyróżnia dwie formy, jakie przyjmuje propaganda w *Roku 1984*: propagandę faktu oraz fikcji<sup>46</sup>. Pierwsza dotyczy rozprzestrzeniania kłamstw w charakterze prawd:

Statystyki, raporty wojenne, zapisy historyczne i tak dalej, nie są po prostu fałszywe; stanowią kłamstwa, ponieważ wiadomo, że nimi są. Celem nie jest jednak rozprzestrzenianie faktów (czy kłamstw), ale propagowanie wartości lub sądów na ich temat, co propaganda faktu czyni niebezpośrednio. [...] To, że ludzie wierzą, że pewne kłamstwa to fakty, nie ma znaczenia dla Partii; liczą się natomiast poglądy na temat spraw rangi politycznej, do których te fakty ich przekonują<sup>47</sup>.

Z identycznym mechanizmem spotykają się gracze w obu częściach gry *Orwell*, w których wszelkie komunikaty zamieszczane w narodowej gazecie „The National Beholder” oraz mediach rządowych (jak strony internetowe ministerstwa obrony), konstruowane są po to, aby za pomocą faktów i kłamstw zapewniać obywateli o skuteczności działania aparatu

<sup>45</sup> Tamże, s. 269–270.

<sup>46</sup> M. Yeo, *Propaganda and surveillance in George Orwell's Nineteen Eight-Four: Two sides of the same coin*, „Global Media Journal” 2010, vol. 3, no 2, s. 51–53.

<sup>47</sup> Tamże, s. 52.

bezpieczeństwa i wytwarzać przekonania na temat konieczności wspierania prowadzonej przez Państwo polityki. W ten sposób budowany jest wizerunek Catherine Delacroix, która pełni funkcję sekretarza obrony i jest bezpośrednio odpowiedzialna nie tylko za jawne forsowanie ustawy o bezpieczeństwie publicznym, ale również za uruchomienie tajnego systemu inwigilacji obywateli. Gra obnaża zatem sposoby funkcjonowania propagandy faktu, umiejscawiając gracza w pozycji analogicznej do tej zajmowanej przez Winstona Smitha, ma on bowiem dostęp do materiałów medialnych z poziomu, z którego widoczne są ich cele w służbie Państwa. Co więcej, druga część gry *Orwell* nastawiona jest na demaskowanie roli propagandy w wytwarzaniu przekonań społecznych, sytuując gracza w pozycji cynicznego propagatora kłamstw jako faktów, aby zdezwuować niezależne dziennikarstwo Rabana Vharta i manipulować poglądami i wartościami politycznymi obywateli.

Yeo wskazuje również na propagandę fikcji w powieści Blaira, którą dostrzec można w pracy Julii, piszącej teksty rozrywkowe, powieści oraz nienawistne ulotki. Badacz twierdzi, że cele obu form propagowania wartości i poglądów są identyczne, natomiast w przypadku tekstów rozrywkowych propaganda łączy się z przyjemnością estetyczną, przez co działa skuteczniej, bo jej odbiorca nie uświadamia sobie jej obecności. Z tą formą propagandy gra *Orwell* nie konfrontuje gracza ani w pierwszej, ani w drugiej części.

Analizując *Rok 1984*, Yeo przywołuje również dwie ważne kategorie opisujące inwigilację: panoptikon oraz szpiegowanie, które wyprowadza z rozważań Jeremy'ego Benthama aby wyróżnić inwigilację panoptyczną oraz ukradkową czy szpiegowską (ang. *surreptitious*)<sup>48</sup>. Oba typy inwigilacji funkcjonują w podobny sposób w powieści Blaira, jak i w grach *Orwell*, ponieważ ich bohaterowie mają poczucie, że są rozpracowywani przez system policyjny, a jednocześnie głęboko wierzą w istnienie bezpiecznej przestrzeni prywatnej, którą w powieści reprezentuje dziennik Winstona oraz wynajmowany przez niego pokój, natomiast w grach *Orwell* prywatne i zabezpieczone hasłami profile czy dane na dyskach komputerów. O ile jednak propaganda i inwigilacja w powieści Blaira uzupełniają się w celu wytwarzania wiary i ideologii oraz kontrolowania myśli obywateli (stanowią zatem narzędzie walki z protagonistą)<sup>49</sup>, o tyle w produkcjach studia Osmotic dominuje szpiegowska forma inwigilacji, nad którą protagonista – gracz – sprawuje kontrolę. Można zatem uznać, że gry *Orwell* nie tylko krytykują i demaskują mechanizmy podglądania obywateli, ale pokazują jednocześnie wpisana

<sup>48</sup> „Inwigilacja ukradkowa [*Surreptitious surveillance*] nie przeciwdziała mowie lub czynom, tak jak panoptycyzm, ale doszukuje się tego, co ludzie naprawdę myślą lub w co wierzą poprzez inwigilowanie ich mowy i działań, kiedy nie kontrolują się (iluzorycznie), wierząc, że znajdują się w przestrzeni prywatnej”. Tamże, s. 54.

<sup>49</sup> Tamże, s. 58.

w nie subwersję. Wydaje się, że możliwość zburzenia dystopijnego porządku wynika z tego, że propaganda w grach *Orwell* nie konstituuje panoptikonu wokół centralnej postaci Boga, Wielkiego Brata czy Ojca Logosu<sup>50</sup>. Sam system *Orwell*, w zamyśle stworzony pod nazwą *Demiurgos*, a zatem fantazmatycznie zaprojektowany z myślą o tej pozycji władzy, nie zajął jej ostatecznie ani w wymiarze symbolicznym – pozostaje tajny, a jego ujawnienie zagraża władzy, ani w wymiarze politycznym – jego istnienie nie jest gwarantem czy znaczącym elementem wizerunku rządzących. Jeżeli jakakolwiek postać w grach *Orwell* może zajmować pozycję Wielkiego Brata, jest to z pewnością sekretarz bezpieczeństwa, Catherine Delacroix, sam system oraz gracze stanowią natomiast element programu widmowego sprawowania przez nią władzy, co powoduje, że pozycja Ojca Logosu pozostaje *de facto* wciąż nieobsadzona. Gracze zostają zatem postawieni w pozycji paralelnej do tej, którą zajmuje Policja Myśli w *Roku 1984*, co daje możliwość postawienia ich przed szeregiem wyborów etycznych, politycznych i moralnych, które nierzadko prowadzą do subwersji narzędzi inwigilacji. Bardzo istotna dla propagandy i inwigilacji przedstawionej w grach *Orwell* jest rola postaci zwierzchników gracza – oficerów prowadzących. W *Orwell: Keeping an Eye on You* przełożonym gracza jest agent Symes, w *Orwell: Ignorance is Strength* – agentka Ampleford. Obie postaci pełnią funkcję propagandową, ich agresywne i zdradzające podejrzliwość komentarze na temat wprowadzanych do systemu danych wyrażają skuteczność działań graczy oraz uzmysławiają poziom wiary wyższych rangą agentów zarówno w propagandę Państwa, jak i w agendę systemu inwigilacji. W ten sposób gracz nigdy nie podejmuje decyzji bez poczucia, że zostaną one przefiltrowane i ocenione z perspektywy sprzyjającej władzy. Poprzez tak skonstruowany zabieg narracyjny studio Osmotric wytworzyło poczucie, że również działania graczy podlegają inwigilacji i kontroli, co podkreślone zostało w teście na lojalność, który każdy gracz rozpoczynający drugą część *Orwella* musi wypełnić.

Jedną z najważniejszych i zarazem najciekawszych cech charakterystycznych dystopii w *Roku 1984*, która stanowi element konstytutywny przedstawionej w powieści biopolityki, jest to, co Ludmiła Gruszevska-Blaim nazywa „unieczynnieniem semiosfery”<sup>51</sup>. Badaczka, analizując zna-

<sup>50</sup> K.M. Maj, *Deconstructing utopia*, [w:] *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, red. K. Olkusz, M. Kłosiński, K.M. Maj, Kraków 2016, s. 81.

<sup>51</sup> L. Gruszevska-Blaim, *Semiotics of the beyond in Nineteen Eighty-Four by George Orwell*, s. 1. Tekst nie był jeszcze publikowany. Za porównawczy esej w wersji roboczej dziękuję profesor Gruszevskiej-Blaim, która zgodziła się na wykorzystanie go w moich badaniach nad powieścią *Orwella*. Wszelkie cytaty oznaczam numerami stron z otrzymanego przeze mnie pliku.

czenie granicy w teorii Jurija Lotmana, rozumianej jako membrana przepuszczająca elementy obce (z zewnątrz) do wnętrza semiotyki właściwej semiosferze, pisze:

Ambicją rządów dystopijnych, jednakże, nie jest jedynie wyznaczenie granic, ale również oczyszczenie ich z tej translacyjnej funkcji poprzez budowanie fizycznych i/lub metafizycznych murów oraz przeszkód, które *zatrzymują* wszelki niekontrolowany transfer z zewnątrz. Wydaje się, że bez sztuki demarkacji dystopia, podobnie jak utopia, nie może się począć; maksymalne ograniczenie, jeśli nie eliminacja translacyjnej funkcji granicy ma na celu zaopatrzenie dystopii w wymagany komunikacyjny *zastój*<sup>52</sup>.

Warto zwrócić uwagę na to, że podkreślany przez badaczkę zastój komunikacyjny konstruuje się w podobny sposób zarówno w *Roku 1984*, jak i w grach studia Osmotic poprzez dążenie do eliminacji tych przestrzeni semiotycznych, w których wytwarzane są stanowiska tożsamościowo różne od dominującej semiotycznie narracji Partii czy Państwa. W ten sposób działa Policja Myśli w powieści, podobną funkcję pełni również system inwigilacji w grach *Orwell*, w których celem jest powstrzymanie niezależnych dziennikarzy i aktywistów przed wyrażaniem wątpliwości co do polityki inwigilacji obywateli w Państwie. W grach w mniejszym stopniu dochodzi natomiast do tego, co Gruszewska-Blaim określa jako dystansowanie się dystopijnych reżimów wobec zewnątrz w znaczeniu kultury, historii czy polityki starego świata<sup>53</sup>. Oba tytuły studia Osmotic przedstawiają Państwo jako efekt działania nowej polityki bezpieczeństwa, dystansujący się od starego świata za pomocą publikowanych na stronach rządowych i w gazetach statystyk spadku przestępczości oraz imigracji. Owo odcięcie od zewnątrz tak historycznego, jak polityczno-społecznego widoczne jest w informacji na temat ustawy o bezpieczeństwie, kluczowej dla biopolitycznego reżimu przedstawionego w grach:

Ustawa o Bezpieczeństwie stanowi zbiór skoncentrowanych na bezpieczeństwie praw i postanowień utworzonych finalnie po to, aby chronić wolność obywateli Państwa. Centralne dla Ustawy o Bezpieczeństwie jest uproszczenie i przyspieszenie procesu wszczynania środków dochodzeniowych przeciwko podejrzanym oraz ich oskarżanie, jak również zabezpieczenie większego budżetu na wydatki związane z bezpieczeństwem. Ustawa o Bezpieczeństwie utworzyła również drogę dla ostrzejszych regulacji dotyczących imigracji oraz ogólnego podróżowania do czy przejazdu przez Państwo. Wprowadzono również obowiązek informowania pracodawców, ilekroć aplikujący bądź pracownik był karany lub skądinąd postrzegany jako potencjalnie groźny. Odkąd Ustawa o Bezpieczeństwie weszła w życie

<sup>52</sup> Tamże, s. 2.

<sup>53</sup> Tamże, s. 4.

w 2011 roku, całkowita ilość popełnionych aktów przemocy i terroryzmu spada, a ten trend utrzymuje się do dziś<sup>54</sup>.

Przytoczona informacja na temat Ustawy o Bezpieczeństwie ukazuje, że Państwo konstruuje swój dystopijny i biopolityczny reżim poprzez wyraźne dążenie do zastoju w przepływie pomiędzy swoimi oraz obcymi – imigrantami. Obok granicy politycznej reżim wprowadza również grodzenie natury społeczno-psychologiczno-ekonomicznej w postaci obowiązku zgłaszania pracodawcom przeszłej karalności, co oznacza wykluczenie obywateli zrehabilitowanych i naznaczenie ich na całe życie piętnem osób potencjalnie groźnych. Państwo wyraźnie dąży także do precyzyjnego odcięcia temporalnego, za rok przełomowy uznając termin wprowadzenia nowego prawa, który stanowi zerwanie więzi z przeszłością. Jednocześnie, w działaniach Państwa zaobserwować można ten sam trend, który Gruszevska-Blaim wyczytuje w ciągle zmieniających się granicach politycznego zewnątrz w *Roku 1984*. Badaczka pisze, że „W dyskursie dystopijnym, innymi słowy, polityczne zewnątrz staje się narzędziem retorycznym stosowanym po to, aby manipulować i unieruchamiać obywateli dystopijnego Państwa”<sup>55</sup>. W grach *Orwell* Państwo jednocześnie ogranicza imigrację oraz wysyła misje pokojowe do państw ościennych, szybciej i sprawniej oskarża oraz skazuje, tym samym prekaryzując własnych obywateli. O ile jednak *Rok 1984* w większym stopniu pokazuje paraliż społeczny, o tyle gry studia *Osmotic* precyzyjnie symulują złożony mechanizm penetrowania semiosfery inwigilowanych obywateli, bo system *Orwell* służy mapowaniu tych przestrzeni, które uważają oni za usytuowane poza, na zewnątrz polityczno-społecznej semiosfery Państwa. Gry pokazują zatem, że osobiste portale, osobiste komputery, osobiste grupy społecznościowe i strony internetowe, że właśnie te miejsca przestają być na zewnątrz, poza okiem systemu. W ten sposób studio *Osmotic* uchwyciło mechanizm rozszerzania biopolitycznej semiosfery dystopijnego reżimu. Gruszevska-Blaim, analizując analogiczną penetrację przestrzeni intymnej Winstona i Julii w *Roku 1984*, pisze: „Poprzez wejście zarówno w umysły kochanków oraz w ich wewnętrzne serca, Partia rozszerza swoją semiosferę o kilka centymetrów kwadratowych, które uznawali za niezależne, to znaczy, poza kontrolą Partii”<sup>56</sup>. W grach *Orwell* zadanie gracza polega właśnie na zdobywaniu, rozszerzaniu macek systemu inwigilacji o kolejne centymetry kwadratowe przestrzeni semiotycznej obywateli. Gra w *Orwella* jest zatem zapisem ukradkowego penetrowania prywatnej semiosfery obywateli, przez co obnaża dystopijny

<sup>54</sup> *Osmotic Studios: Orwell: Keeping an Eye on You...*

<sup>55</sup> L. Gruszevska-Blaim, dz. cyt., s. 6.

<sup>56</sup> Tamże, s. 10.

wymiar współczesnego usieciowionego ludzkiego bycia, które, uspołeczniając się, jednocześnie samo pozbawia się zewnątrz, przestrzeni poza semiosferą biopolitycznej władzy.

## **Gra w *Roku 1984* a granie w *Orwella***

Daphne Patai w swojej interpretacji *Roku 1984* odwołuje się do teorii gry Rogera Caillois, aby pokazać, że problem władzy został w powieści *Orwella* sprowadzony do męskiej i androcentrycznej gry pomiędzy Winstonem a O'Breinem<sup>57</sup>. Badaczka odwołuje się również do eseju *The Sporting Spirit*, napisanego przez pisarza w 1945 roku, który poświęcony jest analizie transformacji sportu w narzędzie polityczne oraz wykorzystania go w celu afektywnego napędzenia prawicowej i nacjonalistycznej retoryki<sup>58</sup>. Echem eseju są w powieści rytualne celebracje *Nienawiści*, loteria dla proli czy struktura konfliktu militarnego pomiędzy Oceanią, Eurazją i Wchódazją. Patai ukazuje także, że sytuacja, w jakiej znalazł się Winston, została sprokurowana przez Partię tylko i wyłącznie po to, aby uczynić z niego gracza, przeciwnika, oponenta w grze. Bez pomocy O'Briena oraz symulakrum buntowniczej organizacji i księgi Goldsteina Winston nie byłby bowiem właściwym przeciwnikiem<sup>59</sup>. *Rok 1984* jest w jej odczytaniu w większości poświęcony ustanawianiu reguł androcentrycznej gry, przygotowywaniu gracza oraz pola do męskiej rozgrywki o władzę<sup>60</sup>.

Pod tym względem podstawowa mechanika wykorzystana w grze *Orwell* nie odtwarza przedstawionej w powieści gry o władzę pomiędzy Winstonem a jego katem. Wręcz przeciwnie, gra *Orwell* konstruuje całą rozgrywkę wokół konieczności karmienia systemu odpowiednimi danymi, które prowadzą do zawiązania i rozwiązania intrygi. W ten sposób gra przekonuje nas, że jej stawką nie jest ani władza, ani kontrola, ale prawda<sup>61</sup>. Głównym zadaniem gracza jest decydowanie o prawdziwości bądź fałszywości określonej wypo-

---

<sup>57</sup> D. Patai, dz. cyt., s. 857 oraz 865–870.

<sup>58</sup> Tamże, s. 858.

<sup>59</sup> Tamże, s. 860 oraz 865.

<sup>60</sup> Tamże. Przeciwnego zdania jest Joan Weatherly, która *Rok 1984* proponuje odczytywać w perspektywie teorii Gustawa Karola Junga jako Orwellovską tragedię o utracie archetypicznej więzi z matką i kobietą animą, w której prole to zbiorowa nieświadomość, a O'Brien pełni funkcję archetypu cienia. Przesłanie *Orwella* jest w tym odczytaniu związane z katharsis wywołaną przez złamanie ostatniego humanisty, ostatniego artysty, którego działania napędzane są przez obraz matki tkwiący głęboko w jego pamięci. Por. J. Weatherly, *The death of Big Sister: Orwell's tragic message*, "College Literature" 1988, vol. 15, no 3, s. 269–280.

<sup>61</sup> Do analizy pojęcia prawdy z wykorzystaniem teorii Algiradsa Greimasa odnosi się Robert Resh. Por. R.P. Resch, dz. cyt., s. 141.



wiedzi lub informacji. Gra w *Orwella* toczy się wokół prawdy jako najwyższej wartości, która decyduje w ostatecznym rozrachunku o życiu lub śmierci obywateli, ale także o skuteczności systemu władzy. Wybór pomiędzy dwiema lub trzema sprzecznymi informacjami sprawia, że mechanika rozgrywki nie tylko staje się immersywniejsza, wprowadza bowiem konieczność dokładnego zapoznania się z kontekstem, komunikatem i kodem wprowadzanej do systemu informacji, ale przedstawia etyczną i moralną wartość prawdy, czyniąc ją warunkiem skuteczności biopolitycznego aparatu bezpieczeństwa.

Problem prawdy stanowi również zasadniczą kwestię w drugiej części *Orwell: Ignorance is Strength*, w której gracz otrzymuje możliwość korzystania z ulepszonej wersji systemu Orwell, pozwalającej na konstruowanie fałszywych danych w celu zdyskredytowania przeciwników systemu poprzez media społecznościowe. Nowa opcja zbudowana jest wokół wytwarzania kontrnarracji ze strzępów wypowiedzi inwigilowanych. W drugiej części gry śledztwo zamienia się zatem w regularną wojnę informacyjną, w której stawką jest deeskalacja napięć politycznych wywołanych przez Rabana Vharta w celu obalenia dyktatury w Pargos, kraju sąsiadującym z Państwem, oraz ujawnienia rzeczywistych winowajców zbombardowania lokalnej szkoły, której Vhart był dyrektorem. W *Orwell: Ignorance is Strength* system Orwell funkcjonuje zatem jako narzędzie służące transpolityce, wprowadza zamęt, niepewność, dzieli społeczeństwo, konstruuje konflikt i chaos, służąc zniszczeniu niewygodnych obywateli. Podczas operowania nową opcją na ekranie wyświetlona zostaje rozprzestrzeniająca się sieć kłamstw, a licznik zainteresowania opinii publicznej pokazuje, czy *fake news* osłabił poczytność atakowanego portalu, czy nie. Przedmiotem kontroli jest zatem nie tylko narracja, ale przede wszystkim powiązana z nią sfera afektów, które wyczytać możemy zaraz po użyciu narzędzia wpływu z licznych, lawinowo przyrastających, agresywnych i przepełnionych nienawiścią wpisów w mediach społecznościowych. W świetle problematyki prawdy oraz relatywności narracji o niej ważna wydaje się teologiczna interpretacja *Roku 1984* Hunta, podsuwająca ciekawy dla analizy produkcji studia Osmotic kontekst przypowieści teologicznej, której zasadnicze pytanie pozostaje w mocy również w przypadku gier. Badacz pisze bowiem, że:

Sercem opowieści nie jest romans Winstona z Julią; jest nim walka Winstona o to, aby zrozumieć, dlaczego jego świat jest taki, jaki jest. Podobnie jak *Boska Komedja*, *Rok 1984* traktuje o oświeceniu protagonisty, o pielgrzymie poszukującym prawdy o kosmosie, który zamieszkuje<sup>62</sup>.

Metaforycznymi pielgrzymami w obu grach *Orwell* są polityczni imigranci, których gracz ściga i inwigiluje: Goldfels i Vhart. Natomiast na po-

<sup>62</sup> W. Hunt, dz. cyt., s. 544.

ziomie proponowanej przez gry refleksji nad współczesnością oświeconym protagonistą pozostaje przede wszystkim sam grający, który, bawiąc się w symulację inwigilowania, poszukuje prawdy ujawnianej przez grę o własnym *In-der-Welt-sein*. Studio Osmotic wyraźnie formułuje zatem pytanie o to, do jakiego stopnia bycie-w-świecie jest przedmiotem technologicznej gry w wystawianie i podglądanie oraz o charakter konsekwencji takiego ujmowania ludzkiej egzystencji. W tym sensie gra *Orwell: We are Watching You* problematyzuje granie z ludzkim istnieniem na poziomie o wiele głębszym niż określanie, czy dana osoba jest dla władzy groźna czy nie, stawia bowiem znak równości pomiędzy byciem oraz bazą danych. Staje się to uderzające widoczne z chwilą odkrycia przez gracza, że Abraham Goldfels nie żyje, a zatem przez znaczną część gry poszukiwania dotyczyły widma. Pod tym względem widmontologiczne bycie Goldfelsa odpowiada statusowi postaci z *Roku 1984* w interpretacji Hunta: „Wszystkie główne postaci w pewnym sensie utraciły życie”<sup>63</sup>. Przeszukiwanie baz danych i archiwów czyni z gier *Orwell* jedne z najbardziej interesujących prezentacji systemu inwigilacji w charakterze instytucji penetrującej cyfrową przestrzeń widm i symulaków.

Gra *Orwell: Ignorance is Strength* stanowi świetny przykład obnażania podstawowego mechanizmu totalitarnej władzy, o którym pisał w odniesieniu do *Roku 1984* Theo Finigan, odwołując się do klasycznej analizy Hannah Arendt z *Korzeni totalitaryzmu*<sup>64</sup> oraz refleksji na temat archiwum Jacques’a Derridy<sup>65</sup>. Finigan pokazuje, że gorączka archiwum może wyrażać zarazem dążenie totalitaryzmu – przepisywanie i ciągle zmienianie archiwum przez władzę, jak i antytotitaryzmu – pragnienie spisania własnych doświadczeń w pamiętniku oraz dążenia Winstona do uzyskania wiedzy na temat przeszłości<sup>66</sup>. Z podobnym problemem boryka się gracz obu części gry studia Osmotic. Z jednej strony jest postawiony w pozycji agenta-archiwisty, przeszukującego niezliczone archiwa mediów społecznościowych, urzędów komunikacyjnych czy gazet. Z drugiej strony, przeszukiwanie archiwów dosłownie zamienia się w gorączkowe wynajdywanie ciągów przy czynowo-skutkowych, informacji pomocnych w śledztwie, które ostatecznie służą napisaniu nowej narracji, konstytuującej archiwum wedle potrzeb biopolitycznej władzy. O ile jednak pierwsza część *Orwella* jest bardziej nastawiona na rekonstrukcję archiwum w celu przeciwdziałania zama-

<sup>63</sup> Tamże, s. 548.

<sup>64</sup> H. Arendt, *Korzenie totalitaryzmu*, przeł. M. Szawiel, D. Grinberg, Warszawa 1993.

<sup>65</sup> T. Finigan, „Into the Memory Hole”: *Totalitarianism and Mal d’Archive in Nineteen Eighty-Four and The Handmaid’s Tale*, „Science Fiction Studies” 2011, vol. 38, no 3, s. 435, 442–444.

<sup>66</sup> „Winston zafascynowany jest próbą ustanowienia prawdy na temat usuniętej przedrewolucyjnej przeszłości”. Tamże, s. 445.

chom terrorystycznym, o tyle druga część gry czyni z archiwum narzędzie manipulacji opinią społeczną na miarę Departamentu Winstona Smitha z powieści Blaira. Obie części gry *Orwell* problematyzują zatem system inwigilacji w ponowoczesnym świecie nowych mediów jako totalitarny system zarządzania gorączką archiwum, w tym sensie, że staje się ono zarówno przedmiotem sporu politycznego, jak również narzędziem kontrolowania afektów. Jednocześnie media społecznościowe, Internet, urządzenia komunikacyjne, wszystkie one składają się w systemie *Orwell* w jedno wielkie wszech-archiwum, pozwalające na bieżąco śledzić już nie tylko ludzkie idee, ale samo życie wraz z najintymniejszymi jego szczegółami. Obie gry *Orwell* doskonale obrazują zatem ambiwalentny charakter tożsamości i relacji międzyludzkich tworzonych na potrzeby mediów społecznościowych, o których pisała Sherry Turkle w książce *Samotni razem*<sup>67</sup>. Sam system nie jest bowiem w stanie oddzielić informacji prawdziwych od fałszywych, do tego potrzebni są agenci – gracze, którzy grzebią w gromadzonych przez *Orwell* archiwach, gorączkowo rekonstruując wirtualne tożsamości. Świetnie oddaje ten proces graficzna reprezentacja sieci zależności pomiędzy inwigilowanymi postaciami, która z czasem rośnie, ulega uzupełnieniu, tworząc uporządkowane metaarchiwum osobowych profili i powiązań obywateli, poczynając od ich zdjęć, a kończąc na numerach seryjnych ich komputerów. Stąd wynika również odczuwany podczas rozgrywki chaos informacyjny, przesył danych, który prowadzi chwilami do zagubienia się gracza w konstruowanym przezeń archiwum. Gra wielokrotnie stawia gracza przed koniecznością ponownego szukania informacji w znanych materiałach, dostępnych źródłach danych. Często musi on – pod presją czasu – wybrać tylko jedną z niezliczonych informacji, która pozwoli na przykład na aresztowanie podejrzanego. Dzieje się tak dlatego, że wprowadzane do systemu dane mają dodatkową, przypisaną im w mechanice gry wartość – czas. Każda wprowadzana do systemu informacja odpowiada dziesięciu minutom czasu w grze, co oznacza, że gorączka archiwum rośnie w sytuacjach „gry z czasem”, kiedy archiwum stawia opór, oferując graczowi-archiwście nadmierną ilość danych. Obie gry *Orwell*, a w szczególności część druga, powielają charakterystyczny dla powieści *Rok 1984* schemat buntu wobec systemu, polegający na „obsesyjnym poszukiwaniu fragmentarycznych śladów przeszłości przejawiających się w pamięci, języku, geście i materialności”<sup>68</sup>, który z jednej strony napędza działania graczy-archiwistów dążących do prawdy, z drugiej natomiast przyświeca działaniu takich postaci jak Goldfels czy Vhart. Jak pokazuje Finigan na przykładzie *Roku 1984*, totalitaryzm ma

<sup>67</sup> Zob. S. Turkle, *Samotni razem*, Kraków 2013, s. 82–137.

<sup>68</sup> T. Finigan, dz. cyt., s. 448.

obsesję archiwum, chce mieć je na wyłączność, używać i nadużywać go<sup>69</sup>. Natomiast bohaterowie antysystemowi poszukują w archiwum szansy na zmianę, słowem – dostrzegają w archiwum coś, co otwiera możliwość jakiejś nieokreślonej przyszłości. W tym sensie archiwa buntowników w dystopiiach wyrażają impuls utopijny, pragnienie i wiarę w przyszłość i w alternatywę. Jak pisze Finigan o pamiętniku Winstona: „Gorączka archiwum staje się równocześnie aktem wiary, zwrotem do Innego, oraz sposobem na wyobrażenie sobie, że alternatywa wobec totalitarnej teraźniejszości istnieje w innym miejscu, być może «w przyszłości, która ma nadejść»”<sup>70</sup>.

Obie gry *Orwell* stawiają zatem graczy w pozycji strażników, archontów dystopijnego biopolitycznego porządku, którzy archiwum używają do tego, aby zamknąć możliwości wytworzenia alternatywy wobec systemu władzy. Mimo tego pesymistycznego usytuowania graczy obie gry pozostawiają im wystarczające pole manewru, pozwalającego wykorzystać archiwum do walki z samym systemem inwigilacji. Stanowi to o innowacyjnym charakterze prowadzonych gier, przynajmniej jeśli odczytujemy je jako gry stawiające problem dystopii czy totalitaryzmu. Przeszukiwanie archiwum staje się w nich gestem politycznym, etycznym i utopijnym. Najlepszym przykładem tego, jak pierwsza gra dokonuje dekonstrukcji systemu oddanego w ręce gracza, jest jedno z możliwych rozwiązań fabularnych: gracz-agent-archiwista wprowadza do systemu własne dane, które następnie zostają ujawnione przez hakerów, co doprowadza do buntu społeczeństwa. Siłą tej ścieżki narracyjnej jest właśnie moment, w których metaarchiwum systemu *Orwell* pochłania archiwistę, po czym zostaje upowszechnione, przestaje być tajemnicą, ulega dekonspiracji. Możliwy do wykonania gest powoduje, że podmiot w śledztwie staje się jego przedmiotem, a gracz zrzeką się bezpiecznej pozycji anonimowego agenta. Metaarchiwum płonie.

## Problem klasy średniej

Bardzo istotnym czynnikiem, który warto poddać analizie zarówno w *Roku 1984*, jak i w grze *Orwell*, jest reprezentacja relacji klasowych. Robert Paul Resch zwracał w tej kwestii uwagę na polityczne nieświadome wpisane w powieść Blaira, które interpretował jako znaczący powód niespójności ideologicznej *Roku 1984*. Badacz pisze:

Ostatecznym źródłem niespójności powieści jest nieredukowalne napięcie pomiędzy świadomym zaangażowaniem *Orwella* w egalitarny, populistyczny sojusz klasy

---

<sup>69</sup> Tamże, s. 448–449.

<sup>70</sup> Tamże, s. 449.

średniej z klasą robotniczą, oraz jego nieświadomą identyfikacją z elityzmem i wolą mocy naturalnie lepszych [superior] jednostek<sup>71</sup>.

Resch dokonuje rozkładu opozycji socjalizmu i totalitaryzmu w pismach Orwella, wykorzystując (za Fredricem Jamesonem) kwadrat semiotyczny Algirdasa Juliena Greimasa<sup>72</sup>. Przeprowadzona przezeń analiza stanowiska politycznego Orwella i wyobrażeń na temat sojuszu klasy średniej z klasą robotniczą<sup>73</sup>, sprzyjaniu libertarianizmowi i egalitaryzmowi pokazuje, że autor *Roku 1984* nieświadomie waloryzuje wyjątkowe indywiduum kosztem gorszych mas<sup>74</sup>. Resch zwraca także uwagę na odrzucenie przez Orwella analizy marksistowskiej, ogniskującej się na kondycji społecznej, ekonomicznej determinacji oraz walce klas, co zbliża jego krytykę totalitaryzmu do pozycji zajmowanej przez konserwatystów, którzy wyrażają przekonania elitystyczne w swoich postawach prokapitalistycznych<sup>75</sup>. Okazuje się zatem, że sprzeciw wobec kapitalizmu spotyka się z postawami prokapitalistycznymi w tym samym geście odrzucenia totalitaryzmu.

Odkryta przez Rescha ambiwalencja w postawie politycznej Orwella<sup>76</sup> znajduje swoje odbicie w grze studia Osmotic. Głównymi podejrzanymi w grze pozostają bowiem zamożni przedstawiciele klasy średniej i sprekarzowanej inteligencji. Pierwsza podejrzana, Cassandra Watergate, jest artystką, córką właścicieli firmy farmaceutycznej. Jej partner, Joseph Langley, to znany i ceniony prawnik. Przyjaciółka podejrzanej, Juliet Kerrington, jest pracownikiem działu PR w korporacji zajmującej się innowacyjnymi technologiami. Były partner, Harrison O'Donnell, pracuje jako dziennikarz dla narodowej gazety. Wszystkich spaja więź z profesorem Abrahamem Goldfelsem (Guntherem Aaronsem), medioznawcą, wykładowcą uczelni

<sup>71</sup> R.P. Resch, dz. cyt., s. 139.

<sup>72</sup> Por. tamże, s. 144.

<sup>73</sup> Tamże, s. 148–149.

<sup>74</sup> Tamże, s. 149 oraz „Sojusz pomiędzy klasą średnią i klasą pracującą łączący wyalienowanego członka partii Winstona oraz wyzyskiwanych proli jest niemożliwy, ponieważ nie istnieją warunki dla związku opartego na współdziałaniu pomiędzy lepszymi i gorszymi istotami”. Tamże, s. 155.

<sup>75</sup> Tamże, s. 153.

<sup>76</sup> Również John Rodden podkreśla ambiwalencję postawy politycznej Orwella, twierdząc, że był on myślicielem metapolitycznym i patriotą, radykalnym buntownikiem i konserwatystą, socjalistą oraz zażartym krytykiem ortodoksji i populizmu na lewicy, co wynika z jego doświadczeń: „Pomimo że nie był ani chłopem jak Cobbett, ani chłopcem z niższej klasy jak Dickens, Orwell doszedł do swoich radykalnych przekonań nie dzięki książkom, ale poprzez odyseję doświadczeń, które przywiodły go na spotkanie z życiem podklasy społecznej i robotników: włóczęgostwo w Londynie, praca na zmywaku w Paryżu, spotkanie górników i bezrobotnych w Wigan, walka w Katalonii. To doświadczenie obserwatora-uczestnika było wyjątkowe wśród intelektualistów jego pokolenia”. J. Rodden, *George Orwell, Pickwickian radical? An ambivalent case*, „The Kenyon Review” 1990, vol. 12, no 3, s. 143.

wyższej. Jediną osobą, która ze wszystkich podejrzanych cierpi ze względu na swój status społeczny i ekonomiczny, jest Nina Maternova, sierżant armii narodowej, która utraciła swoje stanowisko i możliwość godnego zarabiania pieniędzy za dezercję, będącą następstwem traumy po śmierci męża – również wojskowego. A zatem tylko jedna z bohaterek w całej grze jest rzeczywiście przedstawicielką wykluczonych, zarówno społecznie, ekonomicznie, jak i politycznie, i to ją gra czyni współodpowiedzialną za ataki terrorystyczne oraz – jeśli nie zostanie zastrzelona podczas próby aresztowania – również za śmierć współpracownika gracza, agenta Symesa. Gra *Orwell* przedstawia zatem sojusz klasy średniej z inteligencją i klasą wyższą, sojusz zbudowany wokół krytycznych wykładów uniwersyteckich profesora-imigranta, oraz wpisów na portalach społecznościowych. Polityczne nieświadome gry kształtuje się zatem na tym samym założeniu, które Resch odczytywał w tekstach Orwella, na wierze w libertarianizm, egalitaryzm przy jednoczesnym założeniu, że ich gwarantem jest wybitna jednostka, a nie masa, proletariatus czy prekariat. W tym sensie gra powiela i uwspółcześnia polityczną agendę Blaira, reprodukując jednocześnie jego polityczne nieświadome. Ponadto, ustanowienie jako ofiar inwigilacji i przeciwników politycznych beneficjentów polityki neoliberalnej (przypomnijmy: prawnicy, finansjera, PR-owcy, mainstreamowi dziennikarze, spadkobiercy korporacyjnych fortun, żołnierze) ujawnia bardzo ograniczony charakter sprzeciwu wobec totalitaryzmu, który nie kwestionuje dominujących form wyzysku, struktur ekonomicznych czy mechanizmów wykluczenia. Wyrażny jest natomiast lęk przed utratą miejsca zajmowanego w systemie neoliberalnym, co dodatkowo wzmacnia poczucie, że przedstawiona w grze grupa społeczna walczy jedynie o możliwość dalszego i nieograniczonego korzystania z dobrodziejstw systemu. Elityzm postaci przedstawionych w grze odzwierciedla zatem elityzm Winstona Smitha, co znajduje potwierdzenie w ich społecznej izolacji od znajomych i przyjaciół, którzy krytykują ich radykalne wpisy w mediach społecznościowych. W grze *Orwell* nie ma oczywiście mowy o prolach, ich funkcję pełnią natomiast milczące i oportunistyczne masy (lub inni reprezentanci klasy średniej), o których gra nie mówi niczego poza piętnowaniem ich bierności i braku zaangażowania, jakie wyczytujemy z komunikatów inwigilowanej grupy.

Gra różni się od powieści Orwella również pod względem konstrukcji narracyjnej, na którą zwrócił uwagę Resch, pokazując, że aneks poświęcony nowomowie w Oceanii wprowadza utopijną ramę posttotalitarnego świata<sup>77</sup>. Podobnej ramy nie ma oczywiście w grze, która w zamian proponuje pozytywne lub negatywne rozwiązania przedstawionego konfliktu. Zatem,

---

<sup>77</sup> R.P. Resch, dz. cyt., s. 158.



w przeciwieństwie do arbitralnego i pozbawionego historycznej analizy utopijnego miejsca<sup>78</sup>, z którego pisany jest aneks do *Roku 1984*, gra *Orwell* skupia się na uchwyceniu momentu krytycznego w formowaniu się alternatywy wobec opresyjnych działań biopolitycznej władzy. Resch interpretuje postać Winstona Smitha jako bohatera, który w swojej porażce przedstawia upadek ideologii politycznej Orwella, ponieważ autor nie jest w stanie uczynić go bohaterem klasy średniej: „Nieobecna obecność bohatera klasy średniej wyjaśnić można jedynie przez napięcie między populizmem a elityzmem Orwella, które sprawia, że nieprzedstawialne są ani utopijna rama, ani bohater klasy średniej, który powołałby ją do istnienia”<sup>79</sup>.

Tej oceny Rescha nie można natomiast powtórzyć w wypadku gry *Orwell*, ponieważ stawia ona gracza w roli bohatera zdolnego do zmiany *status quo* sytuacji politycznej, w której się odnalazł. Również przedstawiciele klasy średniej w grze należy uznać za postaci realizujące postulat heroicznego buntu przeciwko systemowi w imię sprzeciwu wobec działań władzy. Są to dodatkowe argumenty za uznaniem obu części gry *Orwell* za ważne i innowacyjne krytyczne dystopie, które przepracowują problem ideologii politycznej, stawiając gracza w pozycji dysponenta jej mechanizmów.

## Simulacrum i transpolityka

Powieść Blaira oraz produkcje studia *Osmotic* sytuują się w samym centrum postmodernistycznej debaty na temat symulaków i transpolityki. Dziwić zatem może zdanie Morrisa Dicksteina, który pisze, że:

Poprzez zwrócenie uwagi na najbardziej ekstremalne, nawet przejściowe, cechy systemu totalitarnego – hurtowe przepisywanie przeszłości, ciągle zmieniającą się linię polityczną, jawne drażnienie tekstów i zdjęć, deifikację lub demonizację czy masową eliminację postaci historycznych, nawet otwarte zaprzeczanie prostym faktom (dwa plus dwa jest cztery) – Orwell przewiduje postmodernistyczną debatę o prawdzie i języku, ale nie wnosi w nią swojego wkładu<sup>80</sup>.

Trudno zgodzić się z tą tezą z kilku powodów. Po pierwsze, konceptualizacja nowomowy, dwójmyślenia czy tego, co nazwalibyśmy kognitywnymi ramami totalitaryzmu, nie tylko stanowi ważny wkład w debatę o prawdzie i języku, ale w ogóle ją umożliwia. Po drugie, Orwellowski wkład w problematykę prawdy i języka polega na pokazaniu ścisłego związku pomiędzy biopolityką oraz intelektem powszechnym, czyli zdolnością i siłą do twórczego

<sup>78</sup> Tamże, s. 159.

<sup>79</sup> Tamże, s. 173.

<sup>80</sup> M. Dickstein, *Hope against Hope: Orwell's posthumous novel*, [w:] *George Orwell into the Twenty-First Century...*, s. 71

myślenia. Po trzecie, Blair nie tylko antycypuje problem dekonstruowania wrażliwości językowej, cielesności i zmysłowości w relacjach międzyludzkich, opisany przez włoskich filozofów z Franco „Bifo” Berardi na czele<sup>81</sup>, ale dekonstruuje on i ukazuje zasadnicze cechy impulsu dystopijnego, który odbija się echem we współczesności: automatyzację języka<sup>82</sup>, wyczerpanie przyszłości<sup>83</sup>, defeminizację<sup>84</sup> czy semio-inflację<sup>85</sup>. W przypadku *Roku 1984* semio-inflacja, czyli inflacja w polu znaczenia, afektów, polegająca na tym, że potrzeba więcej słów, by otrzymać mniej sensów, jest z jednej strony efektem ciągłego przepisywania historii i nadprodukcji symulakrycznych narracji na temat ekonomii, polityki czy wojny, z drugiej strony, owa semio-inflacja znajduje swoje odbicie w działaniach semio-deflacyjnych, czyli tworzeniu słownika nowomowy, którego celem jest niszczenie słów i upraszczanie języka. W grach *Orwell* semio-inflacja jest właściwie problemem podstawowym i przedmiotem śledztwa, bo gra bombarduje gracza przeróżnymi informacjami, z których ma on ułożyć sensowną narrację. Jednocześnie, w drugiej części gry, semio-inflacja wpisana jest także w mechanizm rozprzestrzeniania symulaków i wytwarzania transpolityki, ponieważ celem działań gracza jest odwrócenie uwagi od niewygodnych dla Państwa informacji, dyskredytacja Vharta i jego portalu społecznościowego. Wbrew Dicksteinowi należy zatem uznać nieoceniony wkład Blaira w debatę o prawdzie i języku, zwłaszcza w tych aspektach, w których pokazuje on, że dystopia konstituuje się właśnie poprzez – powtórzmy: defeminizację, wyczerpanie przyszłości, automatyzację języka oraz oczyszczenie języka z cielesności i znaczeń.

Transpolityka w grach *Orwell* wynika z wyraźnego konstruowania przez Państwo utopijnej wizji społeczeństwa immunizowanego na byłych przestępców, imigrantów czy osoby LGBT. Dyskurs immunizacyjny został przedstawiony jako najważniejszy element nowego porządku utopijnego, którego przeciwnikami są terroryści oraz dziennikarze demaskujący iluzję porządku wytwarzaną przez narodowe media. W tym sensie gry doskonale prezentują próbę zastopowania, zaareztowania utopijnej transgresji, którą opisywał Baudrillard w swoim eseju *Utopia deferred* opublikowanym w „Utopie”<sup>86</sup>:

W temacie znaku, Utopia jest luką, usterką, pustką, która przechodzi przez znaczące i oznaczane oraz odwraca każdy znak. Przechodzi ona pomiędzy każdą rzeczą

<sup>81</sup> Por. F. „Bifo” Berardi, *The Uprising on Poetry and Finance*, Los Angeles 2012, s. 16–17.

<sup>82</sup> Tamże, s. 16.

<sup>83</sup> Tamże, s. 80.

<sup>84</sup> Tamże, s. 91.

<sup>85</sup> Tamże, s. 96.

<sup>86</sup> J. Baudrillard, *Utopia Deferred, Writings for Utopia (1967–1978)*, trans. S. Kendall, New York 2005, s. 61–63.

i jej modelem, anulując ich właściwe miejsca. Bezustannie przemieszcza politykę i unieważnia ją jako taką<sup>87</sup>.

Przedstawiony w grach *Orwell* system inwigilacji służy właśnie eliminacji pustych miejsc, tych przestrzeni, w których możliwa jest gra z Państwem, prowadząca do subwersji, do anulowania zrealizowanej utopii immunizacji. Nieprzypadkowo podmiotami, które przysparzają Państwu najwięcej problemów, są dwaj imigranci: Abraham Goldfels, profesor medioznawstwa z Niemiec, oraz Rhaban Vhart – dziennikarz, dyrektor szkoły w fikcyjnym kraju Parges, zbombardowanej przez siły Państwa podczas akcji pokojowej. Ich wpisy w mediach społecznościowych traktowane są jako wyraźne zagrożenie, z którym system walczy za pomocą narzędzia do produkowania i rozprzestrzeniania kontrnarracji. W ten sposób utopijna immunizacja zatacza krąg, przybiera bowiem wirusową, fraktalną formułę, immunizuje i zaraża jednocześnie. Kontrnarracje o charakterze *fake newsów* przedstawione zostały bowiem jako rozprzestrzeniająca się i infekująca obywateli broń masowego rażenia w przestrzeni znaków. Ich celem w grze nie jest bowiem przekonanie obywateli do racji Państwa, a zniszczenie oglądalności i poczytności strony z publikacjami Vharta. Gry studia *Osmotic* świetnie uchwyciły zatem istotę transpolityki w służbie konserwatywnej utopii: immunizuje ona, aresztuje, wypełnia i zamazuje puste przestrzenie za pomocą znaków rozprzestrzenianych niczym infekcja, wirus. Najbardziej zaskakujące jest natomiast, że gry przedstawiają buntowników jako przepełnionych agresją furiatów, którzy rzucają wyzwanie Państwu, uciekając się do przemocy symbolicznej. W tym sensie dodatkowego znaczenia nabiera zdanie Baudrillarda, który pisze, że:

Utopia jest nie-miejscem, radykalną dekonstrukcją wszelkiej przestrzeni politycznej. Nie uprzywilejowuje także rewolucyjnej polityki. [...] Utopia jest nie tylko denuncjacją symulakrum Rewolucji, jest również analizą Rewolucji jako pewnego politycznego *modelu symulacji* jakiegoś racjonalnego ograniczenia dla człowieka, które przeciwstawia się radykalności utopii<sup>88</sup>.

Pierwsza gra *Orwell: Keeping an Eye on You*, stanowiąca ramę wydarzeń części drugiej, ma cztery możliwe zakończenia, z których trzy przedstawiają rewolucję społeczną. Gracze mogą doprowadzić do: 1) aresztowania wszystkich powiązanych z głównym podejrzanym studentów i aktywistów społecznych (grupy Thought), co skutkuje awansem gracza, 2) do upadku systemu poprzez ujawnienie się gracza jako jego agenta, co prowadzi do ewolucji grupy Thought w partię polityczną, lub 3) do kompromitacji i dy-

<sup>87</sup> Tamże, s. 62.

<sup>88</sup> Tamże, s. 61.

misji minister Delacroix, czołowej postaci stojącej za systemem Orwell, czego efektem jest jego oficjalna likwidacja. Działania graczy zamykają się zatem w ramach precyzyjnie skonstruowanego symulakrum Rewolucji: gracze przed ekranami komputerów walczą z opresyjnym, totalitarnym systemem lub utożsamiają się z jego polityką w celu uzyskania korzyści materialnych. Obie gry *Orwell* stanowią zatem wnikliwe analizy Rewolucji rozumianej jako polityczny model symulacji. Mamy w nich bowiem do czynienia z symulacją symulacji, otwierają zatem przestrzeń krytyki i dekonstrukcji konserwatywnej utopii.

## Podsumowanie

Gry studia Osmotic podejmują dialog z *Rokiem 1984* Blaira na wielu różnych płaszczyznach i uwspółcześniają problemy poruszane w tej klasycznej dystopii. Analiza porównawcza służyła nie tylko nakreśleniu mapy zagadnień wspólnych dla tekstu literackiego i gry wideo. Miała ona również na celu próbę odpowiedzi na pytanie o charakter innowacji, które wynikają ze specyfiki formy przekazu gier *Orwell*, oraz stwarzanych przez nie możliwościach narracyjnych. Uczynienie gracza dysponentem mechanizmów inwigilacji sprawiło, że doświadczenie dystopii, skonstruowane w powieści Blaira, zostało przekodowane na nową formę wyrazu, opierającą się na uczestnictwie w dystopii krytycznej. Inwigilacja i propaganda oraz konstruowana za ich pomocą biopolityczna przemoc stały się w grach *Orwell* przedmiotem fascynującej symulacji, która w swojej agendzie politycznej zakłada zderzenie graczy z doświadczeniem systemowej patologii. W ten sposób gracze kształtują obraz krytycznej dystopii i współtworzą jej możliwe rozwiązania, będąc afektywnie zaangażowani w kwestie natury etycznej, politycznej i społecznej. Innowacyjne sproblematyzowanie narracji dystopijnej konstituuje się zatem na poczuciu uczestnictwa i decyzyjności wytworzonym poprzez immersyjny interfejs wykorzystujący realistyczną konwencję, której celem jest symulowanie systemu inwigilacji. Poetyka gry jest zatem hiperrealistyczna, przekonuje bowiem do krytycznej refleksji politycznej poprzez uobecnienie mechanizmów inwigilacji i oddanie ich na użytek graczy. Studio Osmotic zaprasza zatem do gry z dystopią, do gry w *Orwella* i z Orwellem, czyniąc ze swojego produktu metonimię lub alegorię współczesnej transpolityki. Rozgrywka toczy się o zwiększenie świadomości graczy na temat prawdy, fałszu oraz ambiwalentnej roli archiwum we współczesnym życiu. Istotą *Orwella* jest penetrowanie przestrzeni prywatnej obywateli, wyrażające voyeurystyczne pragnienie władzy i skutecznie wyprojektowa-

ne na graczy, którzy, naruszając granice prywatności, odkrywają kruchość tejże w dobie globalnej cyfryzacji. Gra ta doskonale problematyzuje zatem ambiwalentny charakter archiwum i prywatności, których penetrowanie jest ciągłym konstruowaniem często sprzecznych narracji w służbie lub na przekór agendom politycznym.

## BIBLIOGRAFIA

- 23, reż. H.-C. Schmid, Claussen & Wöbke Filmproduktion GmbH, Germany 1999.
- Arendt H., *Korzenie totalitaryzmu*, przeł. M. Szawiel, D. Grinberg, Warszawa 1993.
- Baccolini R., Moylan T., *Introduction. Dystopia and histories*, [w:] *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, eds R. Baccolini, T. Moylan, New York and London 2003, s. 1–12.
- Baudrillard J., *Utopia Deferred, Writings for Utopie (1967–1978)*, trans. S. Kendall, New York 2005.
- Berardi F., „Bifo”, *The Uprising on Poetry and Finance*, Los Angeles 2012.
- Clune M., *Orwell and the Obvious*, „Representations” 2009, vol. 107, no 1, s. 30–55.
- Dickstein M., *Hope against hope: Orwell’s posthumous novel*, [w:] *George Orwell into the Twenty-First Century*, eds T. Cushman, J. Rodden, London, New York 2016.
- Die Gedanken sind frei* [hasło], <[https://en.wikipedia.org/wiki/Die\\_Gedanken\\_sind\\_frei](https://en.wikipedia.org/wiki/Die_Gedanken_sind_frei)> [dostęp: 16.09.2018].
- Finigan T., „*Into the Memory Hole*”: *Totalitarianism and mal d’Archive in Nineteen Eighty-Four and The Handmaid’s Tale*, “Science Fiction Studies” 2011, vol. 38, no 3, s. 435–459.
- Fowler R., *Versions of realism*, [w:] *George Orwell. Updated Edition*, ed. H. Bloom, New York 2007, s. 23–48.
- Gruszeńska-Blaim L., *Semiotics of the beyond in Nineteen Eighty-Four by George Orwell*. Tekst nie był jeszcze publikowany.
- Harding L., *The Snowden Files: The Inside Story of the World’s Most Wanted Man*, New York 2014.
- Hopley C., *Orwell’s language of waste land and trench*, „College Literature” 1984, vol. 11, no 1, s. 59–70.
- Hunt W., *Orwell’s commedia: The ironic theology of Nineteen Eighty-Four*, “Modern Philology” 2013, vol. 110, no 4, s. 536–563.
- Kelly J., *Hans Litten: The man who annoyed Adolf Hitler*, “BBC News Magazine” 2011, 19 August, <<http://www.bbc.com/news/magazine-14572578>> [dostęp: 16.09.2018].
- Khoury N., *Reaction and nihilism: The political genealogy of Orwell’s 1984*, “Science Fiction Studies” 1985, vol. 12, no 2, s. 136–147.
- Kucherena A., *Time of the Octopus*, trans. J. Farndon, A. Sultanbekova, O. Nakston, London 2017.
- Levitas R., Sargisson L., *Utopia in dark times: optimism/pessimism and utopia/dystopia*, [w:] *Dark Horizons. Science Fiction and the Dystopian Imagination*, eds R. Baccolini, T. Moylan, New York and London 2003, s. 13–27.

- Maj K.M., *Allotopie Topografia światów fikcyjnych*, Kraków 2015.
- Maj K.M., *Deconstructing utopia*, [w:] *More After More. Essays Commemorating the Five-Hundredth Anniversary of Thomas More's Utopia*, eds K. Olkusz, M. Kłosiński, K.M. Maj, Kraków 2016, s. 74–88.
- Moylan T., *Scraps of the Untainted Sky. Science Fiction, Utopia, Dystopia*, Oxford 2000.
- Mukherjee U., *The development of socio-cultural society in Orwell's Nineteen Eighty Four*, "Journal of Humanities and Social Science" 2014, vol. 19, no 1, s. 12–16.
- Novotny H., *Science and utopia: on the social ordering of the future*, [w:] *Nineteen Eighty-Four: Science between Utopia and Dystopia. Sociology of the Sciences, Volume VIII, 1984*, eds E. Mandelsohn, H. Novotny, Dordrecht, Boston, Lancaster 1984, s. 3–18.
- Osmotic Studios: *Orwell: Ignorance is Strength*, [PC] Surprise Attack, 2018.
- Osmotic Studios: *Orwell: Keeping an Eye on You*, [PC] Surprise Attack, 2016.
- Paden R., *Surveillance and torture: Foucault and Orwell on the methods of discipline*, "Social Theory and Practice" 1984, vol. 10, no 3, s. 261–271.
- Patai D., *Gamesmanship and androcentrism in Orwell's 1984*, „PMLA” 1982, vol. 97, nr 5, s. 856–870.
- Resch R.P., *Dystopia, and the middle class in George Orwell's Nineteen Eighty-Four*, "boundary 2" 1997, vol. 24, no 1, s. 137–176.
- Rodden J., *George Orwell, Pickwickian radical? An ambivalent case*, „The Kenyon Review” 1990, vol. 12, no 3, s. 139–149.
- Rose J., *Abolishing the orgasm: Orwell and the politics of sexual persecution*, [w:] *George Orwell into the Twenty-First Century*, red. T. Cushman, J. Rodden, London, New York 2016, s. 23–44.
- Sargent L.T., *The three faces of utopianism revisited*, "Utopian Studies" 1994, vol. 5, no 1, s. 1–37.
- Schulzke M., *The critical power of virtual dystopias*, "Games and Culture" 2014, vol. 9, no 5, s. 1–20.
- Snowden*, reż. O. Stone, Endgame Entertainment, Vendian Entertainment, KrautPack Entertainment: USA, Germany 2016.
- The Birdmen*, reż. P. Leacock, Universal Pictures: USA 1971.
- The Book Thief*, reż. B. Percival, Fox 2000 Pictures, Sunswept Entertainment, Studio Babelsberg, TSG Entertainment: USA, Germany 2013.
- The Man who Crossed Hitler*, reż. J. Hardy, BBC Northern Ireland, Hardy Pictures, Northern Ireland Screen: Great Britain 2011.
- Truszkowska-Kopeć E., *Problematyka ideologiczna w twórczości George'a Orwella i jej polskich przekładach*, Warszawa 2014, <<https://depotuw.ceon.pl/handle/item/1019>> [dostęp: 4.04.2018].
- Turkle S., *Samotni razem*, Kraków 2013.
- Wanner A., *The underground man as Big Brother: Dostoyevsky's and Orwell's anti-utopia*, [w:] *George Orwell. Updated Edition*, ed. H. Bloom, New York 2007, s. 49–62.
- Weatherly J., *The death of Big Sister: Orwell's tragic message*, "College Literature" 1988, vol. 15, no 3, s. 269–280.
- Yeo M., *Propaganda and surveillance in George Orwell's Nineteen Eight-Four: Two sides of the same coin*, "Global Media Journal" 2010, vol. 3, no 2, s. 49–66.



